電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

一九九七年十一月號

辣片追緝令
超時空英雄外傳—北方密使　歡樂大航海
銀河英雄傳說Ⅳ EX　天龍八部　超級酒店大亨
軒轅聖戰錄　薛家將　恐龍動物園
富甲天下2　寒武爭戰
10款中文新品強力放送

超級試玩DEMO・實用工具軟體
阿貓阿狗精美桌布

NEW GAMES STATION
絕地武士　F-15E 攻擊戰鬥機　龍之火
銀河飛將V:預言者　公元2140
絕命戰計　機甲征戰　悍衛最前線
98橄欖球之鷹　毀滅槍神
鋼鐵勁旅III　傭兵大獵殺
異星生死鬥　第十星球
14款歐美超級HOT GAME報報

ゲームFOCUS
かえるにょ. ぱにょ
くすり指の教科書2
ALPHA LINK
龍機傳承2　メイド物語
鬥神都市2　TARGET GEAR
人形使い2
8款東洋大作最速報導

攻城略地
俠客英雄傳3完全攻略（下）
水滸傳—天導一〇八星之心得分享
雙子星傳奇2攻略（下）
江湖兒女情—神鵰俠侶完全攻略（上）
神奇傳說2—時空道標完全攻略

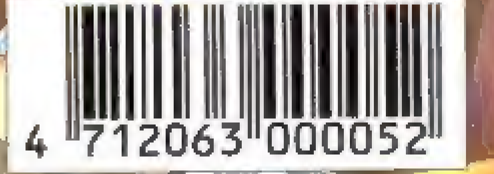
秘技偵蒐營
熾天之翼一擊必殺大法
摩托雷神(Moto Racer) 狂飆密技
聖光島　完全作弊手冊
毀滅巫師II (HEXEN II) 超級秘技
水滸傳天導108星之第三劇本

唯GAME論
水滸傳—天導一〇八星　仙劍奇俠傳Win95版
聖域爭輝　聖光島　電腦戰機
勁爆美國職棒98　格鬥戰神
X-COM　688I攻擊潛艇
皇后　誕生Special　全壘打王大對決

台灣遊戲界之星—智冠科技專訪

特別報導

充滿力量與魔法的新世界—NEW WORLD COMPUTING專訪



Printed in Taiwan

全球華人電腦門市・書局均售　香港HK$65　馬來西亞RM$25　加拿大CAD$17　美國US$12.95

軟體世界雜誌進駐全國1500家7-ELEVEN

你方便的好鄰居 7-ELEVEN

電腦遊戲超強資訊 軟體世界

◎自10/22起，您的老朋友－軟體世界雜誌即將在全省1500家7-ELEVEN與您歡喜相見。

◎為答謝您在我們的新朋友－您方便的好鄰居7-ELEVEN與我們再度結緣，連續三期（自第103期起），每日我們都將抽出一位幸運的有緣人，致贈一套超新超炫的遊戲軟體。

◎只要您在7-ELEVEN購買軟體世界雜誌，並將雜誌內的7-ELEVEN印花剪下貼在該期所附的讀者意見回函上，寄回本社（免貼郵資），您就可能成為幸運得主。

◎第104期抽獎獎品（軒轅聖戰錄　光碟版）

◎第104期抽獎獎品
（軒轅聖戰錄　光碟版）

●市價730元

●非玩不可的九大理由遊戲特色

◆主角、部隊姓名隨你改！

◆玩家利用城鎮的佔領、建設與資源的開採，經濟、工業、魔法的發展和軍隊的培養，與敵人鬥智鬥力！

◆曲折迴旋的劇情鋪陳，完美呈現歷史的軌跡，揭開一頁頁上古神話與傳奇的神秘面紗！

◆首創舉世無雙的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和逆轉技！

◆網羅山海經裏的奇猛異獸和傳奇人物，兵種多達四十餘種，還得留意兵種相生相剋之道。

◆加入魅力獨具的「天資」屬性，你可能會訓練出一名笨蛋，也可能訓練出一名難得的將才。

◆各種魔法力超強的法術，還有足以逆轉時勢的爆烈性法術，更有各種不同的陣法與陷阱。

◆依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、佈陣等指令，指令最豐富完備。

◆遊戲設有試煉關卡，由黃龍老人教導你一些作戰技巧，操控更容易上手。

spp新主張

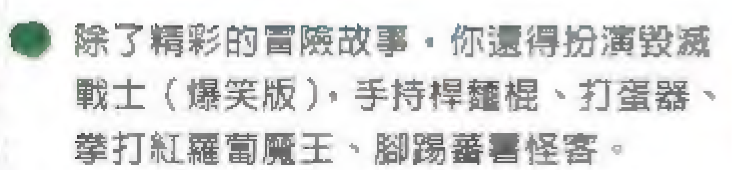
<火星外電〉：
地球上出現一位行為異常、思想詭異的香腸超人。他擁有令人受不了的搞怪作風，有夠低級的耍寶動作及爆笑的毀滅裝備。如今他將以最無厘頭的風格，顛覆全世界的喜感經神，以拯救點心城各家族的性命....

全程幽默的對話，逗趣的音效，並配上完整字幕，讓你過足笑癮！一鼠到底的簡單介面，可讓你一邊捧腹拭淚，一邊玩GAME！

超過100幅以上細膩的手繪背景，1000張以上高解析的誇張動畫。

令你ㄠㄟㄞ的多線情節，笑果十足的幽默謎題，絕對讓你"樂翻天"！

小心！別做錯事，你的痞子英雄可會不耐煩的對你破口大罵！



除了精彩的冒險故事，你還得扮演毀滅戰士（爆笑版），手持桿麵棍、打蛋器、拳打紅羅蔔魔王、腳踢蕃薯怪客。

冰淇淋辣妹、餅乾酷哥、馬鈴薯警衛....
多位令人發噱的點心人物，粉墨登場！

ocean

Inter wise 英特衛多媒體聯合國
代理發行 生產製造

台北縣三重市重新路五段609巷16號10F之6（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9992195
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

由未來到過去，
一個時間並不產生意義的地方，
一件穿越時間的謀殺計劃，
一段跨越生死的感情，
在今年的秋天，悄悄的展開．

時空戀人

浪漫冬季登場

局勢空前緊繃
瘋狂贈送
100
公元2140 PC-Game MTV
超值精裝
3000
輝煌成績
NO.1
GfK
media control
ELEVEn

KOEI

Designed for Microsoft® Windows®95

男生止步！

100%由女性組成的製作小組RUBY PARTY

100%為女性精心設計的電腦遊戲

安琪莉可 女王之路

中文版

アンジェリーク Special

第一屆『守護聖選美大會』票選暨抽獎活動

●參加辦法：

詳細辦法請見「安琪莉可・女王之路」漫畫或「安琪莉可・女王之路」Win 95版電腦遊戲包裝內說明。

●獎品內容：

安琪莉可日本原版音樂CD、安琪莉可・女王之路電腦遊戲甜蜜攻略集、安琪莉可漫畫第二集、安琪莉可精美彩色明信片（一套4張）等共計1055個獎額。

86年10月下旬歡樂上市！

代理發行・生產製造

第3波

★ 斥資4000萬,耗時2年,昱泉國際,為您呈現今年度最值得關注的動作冒險RPG遊戲。

★ 絕佳 Prerender VR 場景,3D真實人物,可以移動各項3D物件解謎過關。

★ 三大角色,各負異能,可以相互合作,共同破解各關陷阱,也可以兵分三路,各自探索詭異的魔界。

★ 90秒精緻片頭,60段過場動畫,華麗寫實,再度開啟國產遊戲新紀元。

★ 支援網際網路多人共玩,分扮不同角色,共同協力過關。

般若魔界人物命名比賽

想為你喜愛的人物取個響亮的名字嗎?
想在即將轟動全球的遊戲上也有你的心血嗎?
絞盡腦汁想個好名字寄過來吧!
經錄取者將致贈'般若魔界'一套
請剪下截角註明'般若魔界人物命名比賽'
寄至-北市南港路三段270號3樓
昱泉國際 行銷部 收

研發開發
昱泉國際股份有限公司
台北市南港路三段270號3樓
TEL:(02)788-9088 FAX:(02)788-9074
E-mail: interserv@interserv.com.tw
http://www.interserv.com.tw

第3波文化事業股份有限公司
TEL:(02)8780 [illegible]

般若魔界

秦末一得道高僧,於甚深禪定中,預見後世大劫,遂仗
佛慈悲力 以無相法身 獨入魔界 與幽冥之王-
Yamaraja立生死契,後遂不知所終 四千年後 中國
知名神秘學家夏雲深,於尼泊爾一古剎內獲一經文
方知久被遺忘的幽冥之王-Yamaraja,數千年來仍
在魔界裡靜靜地觀察人類,等待著人類為自己的
無知付出代價,夏雲深找齊了經文內預示的三位
他們是否能尋獲希望之石,重現無上般若
挽救人類西元2100年毀滅的宿命?一切只有
Yamaraja知
般若魔冥
出生在橫濱街的一個運動世
家,從小就接受專業的訓練,
練就了矯健的身手,就像一
般的城市少女,叛逆,時髦,喜
歡打扮而且一向不太認真練
習,但對家中祖傳刀架上一
直空著的位置感到好奇,那
是傳說中一把很重要的刀,
一把斬妖除魔的刀...
YAMARAJA

全國100000戰友給我特別注意！

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

THE AFTERMATH

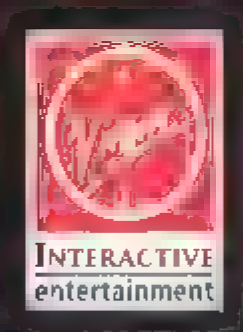
紅色警戒之絕地逢生

戰爭尚未結束★同志仍須努力

光碟中內附35首遊戲原聲帶(從第二軌開始)

Westwood

本產品必須搭配紅色警戒主程式使用



全省均售

台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

中文版
大戰略V
THE DESKTOP WARS
有那一個遊戲完整包涵了台灣二代兵力,讓你率領國軍,爭戰於世界舞台?
有那一個遊戲能將整體戰略與局部戰術完美地結合,模擬出最真實的現代戰爭?
有那一個遊戲搜羅了美俄日台11個國家,數百種作戰武器的詳細設定,並且詳細地呈現在遊戲之中?
有那一個遊戲能讓您體驗現代戰爭最精彩最細密的三軍協調作戰?營造深具個人風格的戰略戰術?
一窺戰爭智慧的堂奧
您獨一無二的選擇
SystemSoft
第3波文化事業股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw

惡靈古堡

RESIDENT EVIL™

完全移植自PLAY STATION之鉅作

【惡靈古堡PC版】

即將在第三波隆重登場

陷阱擋住了去路

四處隱藏著可怕的怪物及無數的謎團

這些恐怖事件背後的真象到底是什麼

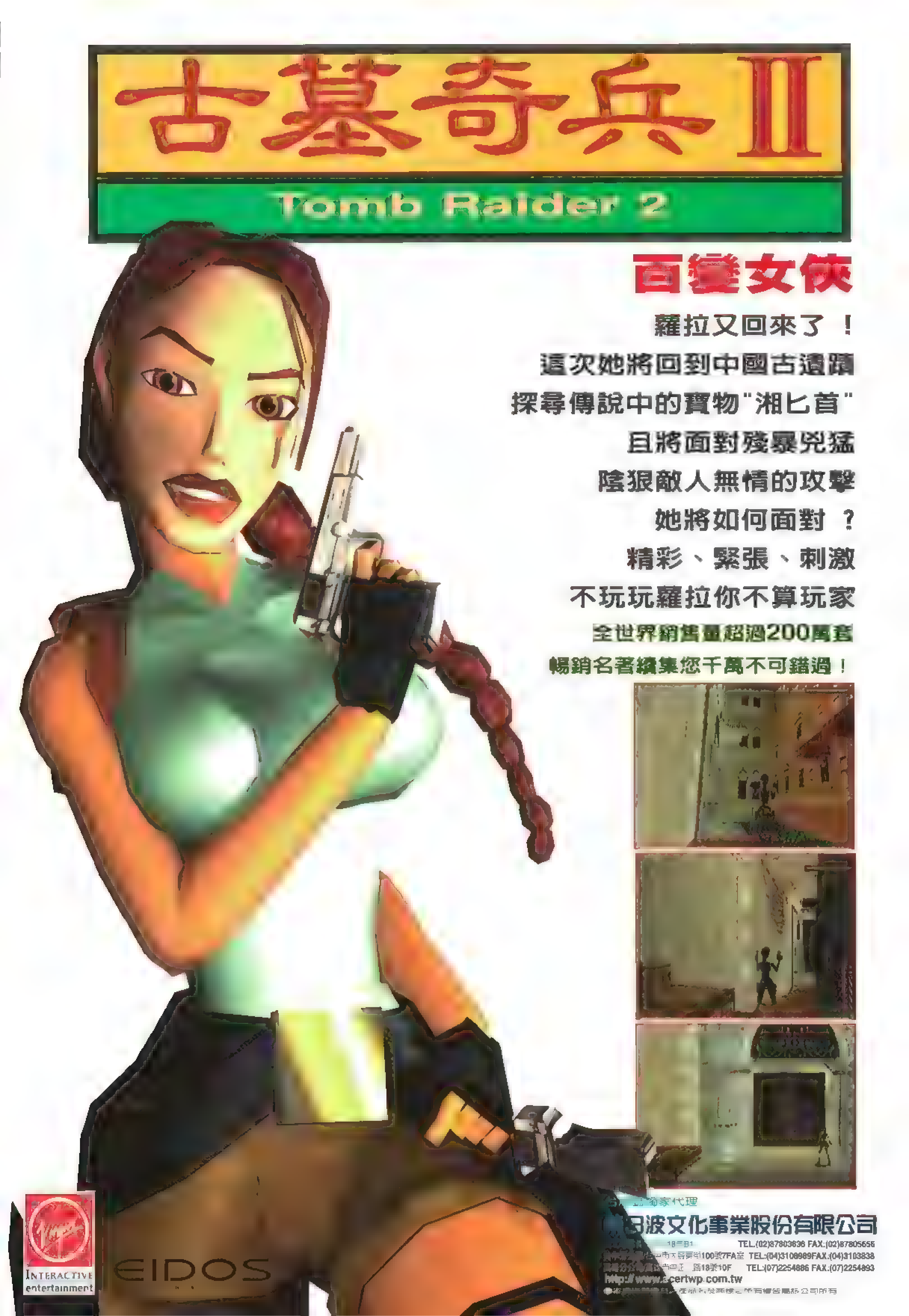
您最終的目標－就是活著逃出這棟古宅

●本遊戲支援3D加速卡

Mystique、Monster、3D Blaster PCI、TOTAL 3D Righteous、Intense 3D 100

第3波文化事業股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw


古墓奇兵 II
Tomb Raider 2
百變女俠
羅拉又回來了 ！
這次她將回到中國古遺蹟
探尋傳說中的寶物"湘匕首"
且將面對殘暴兇猛
陰狠敵人無情的攻擊
她將如何面對 ？
精彩、緊張、刺激
不玩玩羅拉你不算玩家
全世界銷售量超過200萬套
暢銷名著續集您千萬不可錯過！
獨家代理
波文化事業股份有限公司
TEL.(02)87803636 FAX.(02)87805656
TEL.(04)3108989 FAX.(04)3103838
TEL.(07)2254886 FAX.(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw
Virgin
INTERACTIVE entertainment
EIDOS

VERSAILLES 1685

A Game of Intrigue at the Court of Louis XIV

凡爾賽之宮廷疑雲

【中文版】

發生在歷史上最美麗的宮殿裡，一個關於路易十四宮廷陰謀的冒險遊戲

但是有些事不對勁…有人想要摧毀凡爾賽宮，而你必須阻止他。當你設法在日落前解救宮殿之時，必須探索宮中每一個角落，找出線索並解開宮廷的秘密，從與你會面的迷人男女之間，一直到令你讚嘆不已的房間的藝術品。「凡爾賽宮」將讓你看見、聽見，並與一個你以為已經永遠消失的世界互動。

探索著名的地方(如鏡廳)甚至還有秘密及現在已不復存在的內部房間

你必須利用遊戲中的所有工具及選擇，以便滲透及阻止這項陰謀

數十年的研究及最新遊戲技術首次結合

正宗
引爆你的CD
轟炸超人
代理發行
第3波文化事業股份有
TEL (02)8780363
TEL (04)310895
TEL (07)2254886
http://www.acertwp.com.tw
Designed for Microsoft Windows 95
Interplay are trademarks of Interplay Productions.All rights reserved.Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions.
HUDSON

歡度光輝十月
告別磁片迎接光碟時代
KOEI經典產品系列
重新製成光碟版
附完整CD音軌或視窗用桌布
不但易於永久保存珍藏
更能享受高品質的CD音樂
而且價錢......
比買一送一還便宜
此時不買、更待何時？
大航海時代II + 航空霸業II
大航海時代II
航空霸業II
2片CD
均含音軌
原價NT$1500 + 1500 = NT$3000
現在只要NT$980啦！

KOEI精品大回饋

■太閣立志傳 + 信長之野望-天翔記

- 2片CD
- 「太閣立志傳」送視窗用桌布
  「天翔記」含音軌

原價NT$1500 + 1350 = NT$2850

現在才賣NT$**980**啦！

■三國志IV + 三國志英傑傳

- 2片CD
- 「三國志IV」含音軌
  「三國志英傑傳」送視窗用桌布

原價NT$1800 + 1350 = NT$3150

真的只賣NT$**1350**而已耶！

研展開發

KOEI

代理發行・生產製造

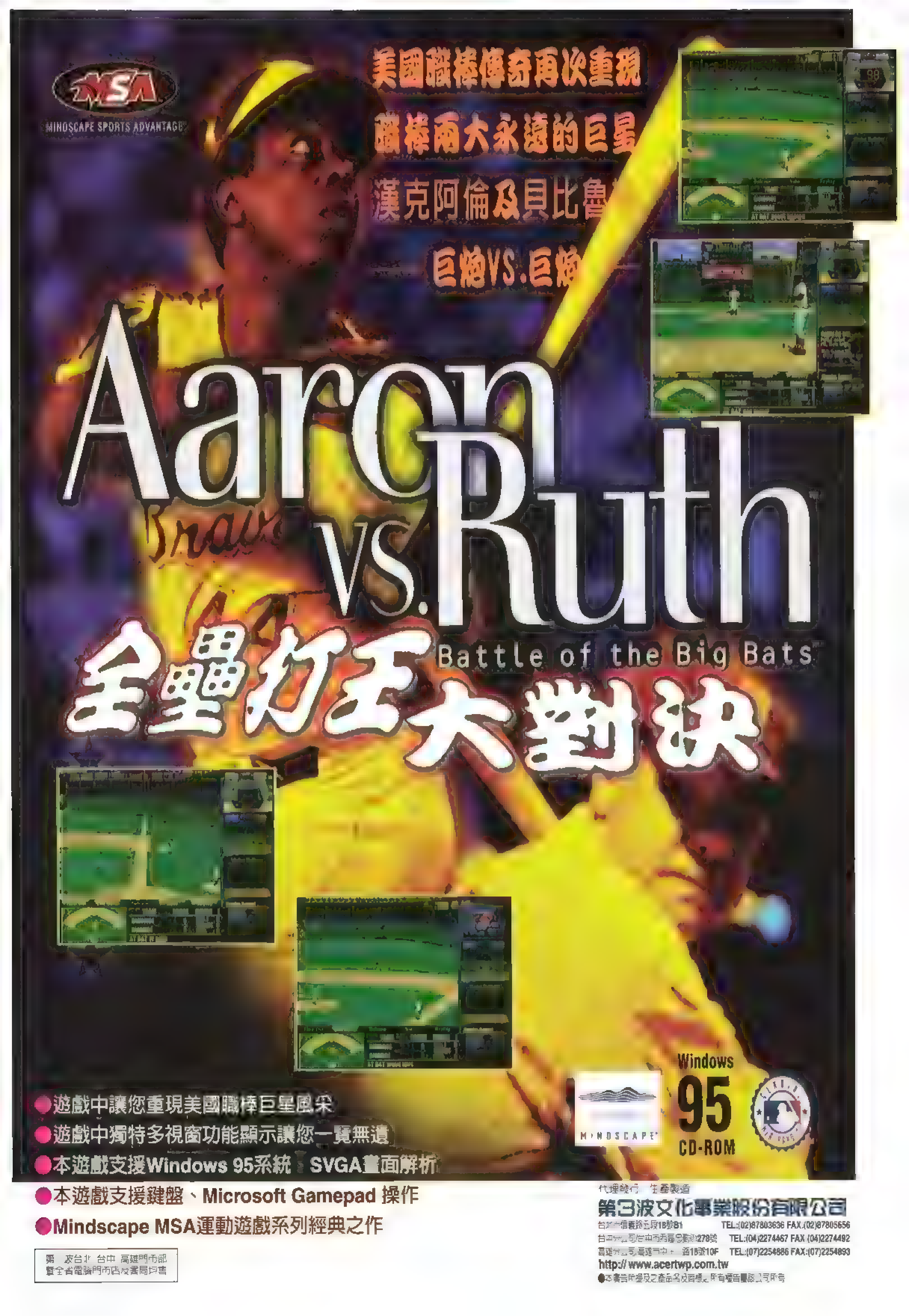
第三波文化事業股份有限公司

TEL：(02)87803636 FAX：(02)87805656

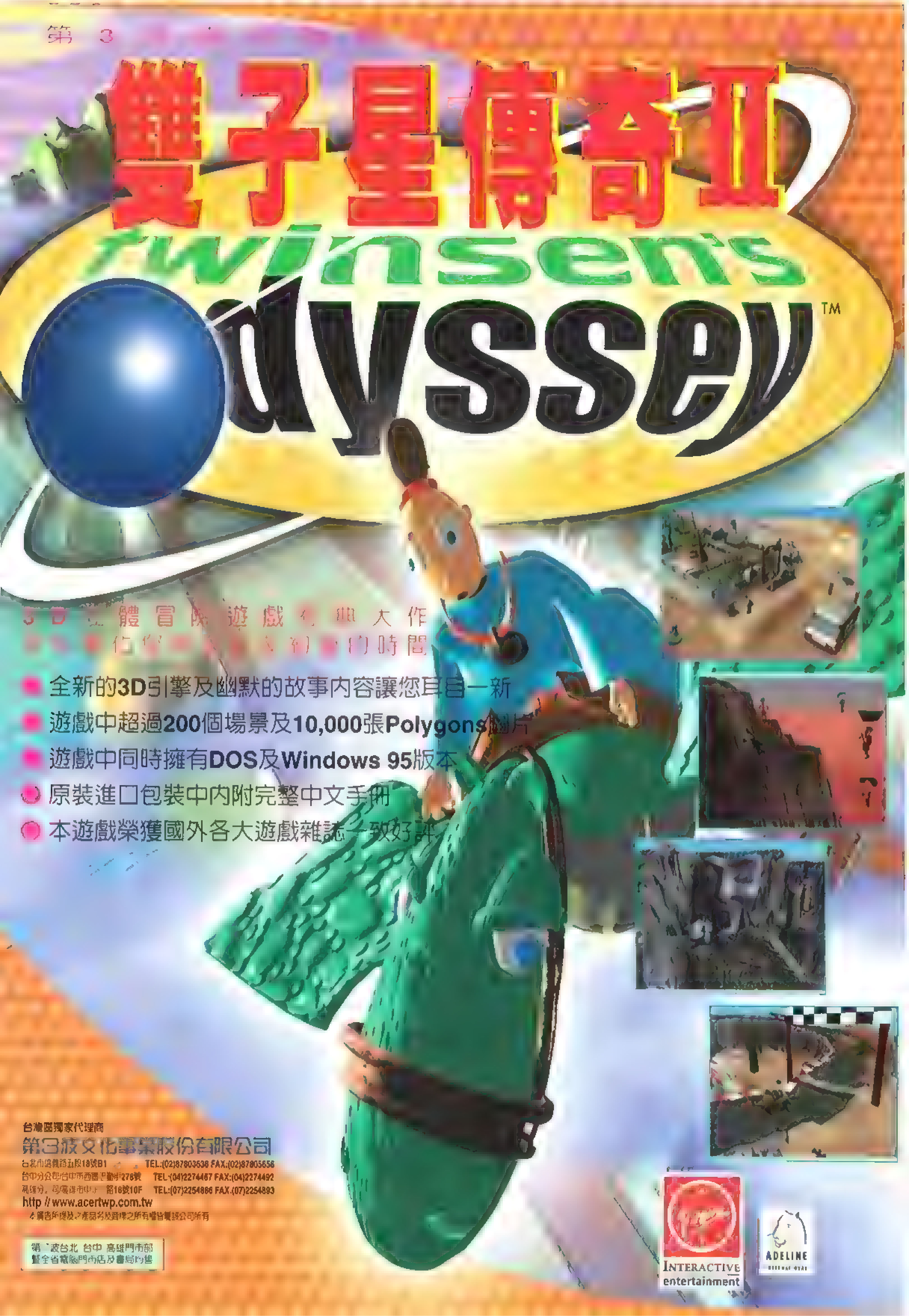
TEL (04)3108989 FAX (04)3103839

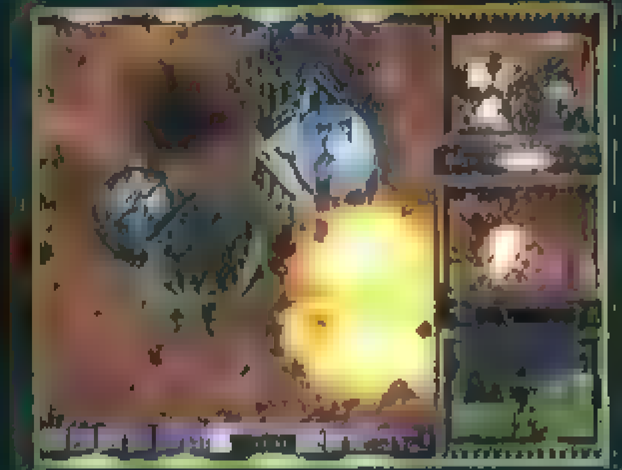
TEL：(07)2254886

DECISIVE BATTLES OF WWII
THE ARDENNES OFFENSIVE
SSG
SSI
MINDSCAPE
捍衛最前線
第3波文化事業股份有限公司
第三波台北、台中、高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售



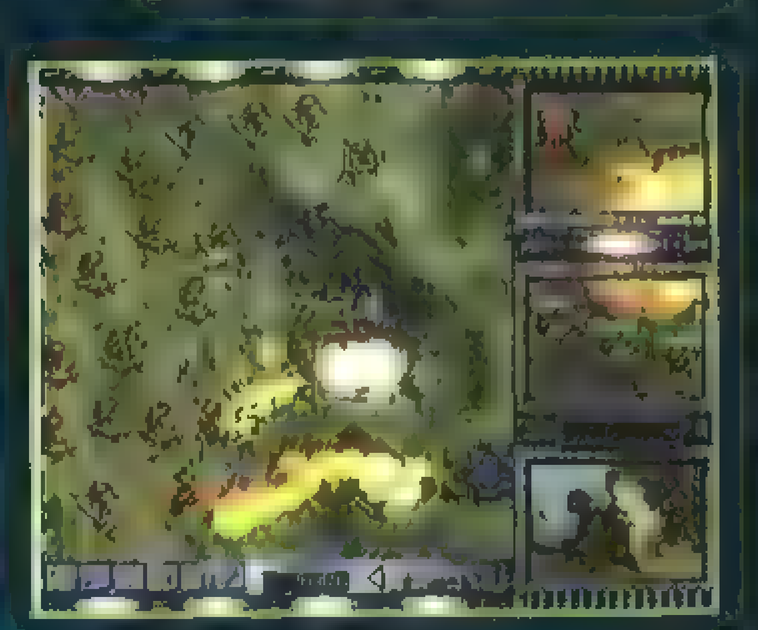
MSA
MINDSCAPE SPORTS ADVANTAGE
美國職棒傳奇再次重現
職棒兩大永遠的巨星
漢克阿倫及貝比魯
巨炮VS.巨炮
Aaron vs. Ruth
Battle of the Big Bats
全壘打王大對決
●遊戲中讓您重現美國職棒巨星風采
●遊戲中獨特多視窗功能顯示讓您一覽無遺
●本遊戲支援Windows 95系統、SVGA畫面解析
●本遊戲支援鍵盤、Microsoft Gamepad 操作
●Mindscape MSA運動遊戲系列經典之作
MINDSCAPE
Windows 95
CD-ROM
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
第三波台北、台中、高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

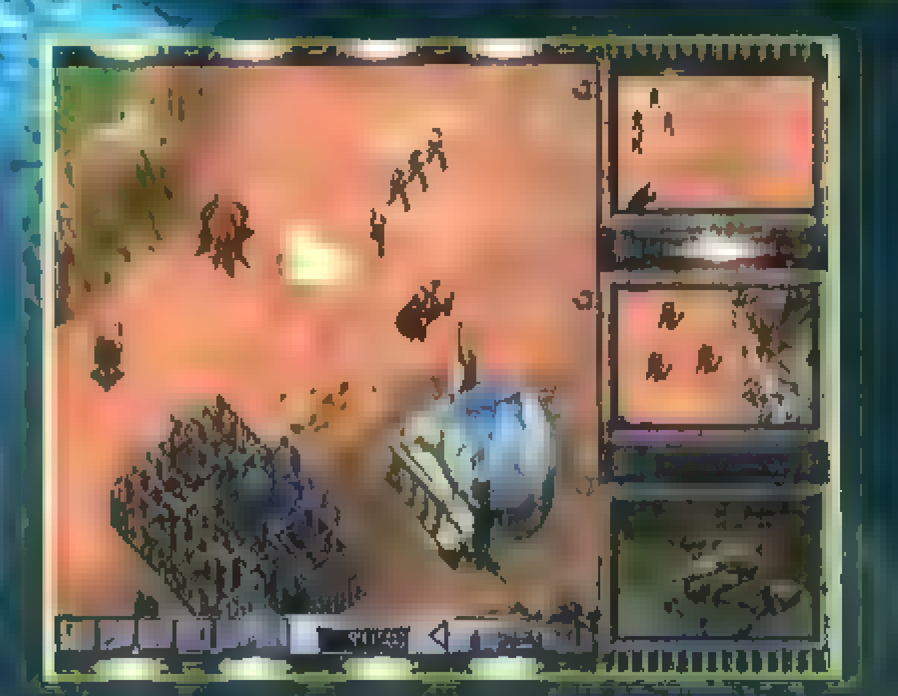

第3
雙子星傳奇II
twinsen's
Odyssey™
全新的3D引擎及幽默的故事內容讓您耳目一新
遊戲中超過200個場景及10,000張Polygons圖片
遊戲中同時擁有DOS及Windows 95版本
原裝進口包裝中內附完整中文手冊
本遊戲榮獲國外各大遊戲雜誌一致好評
台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
TEL:(02)87803536 FAX:(02)87805656
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254866 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
INTERACTIVE entertainment
ADELINE



當外星人大舉入侵地球時
是要舉雙手投降？或是全力迎戰？
地球的命運就全看您了

即時戰略力作





台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

美國大聯盟 職棒遊戲

SS PS電視遊樂器完全移植震撼名作

您知道該怎麼使用外星武器嗎?
Interplay
XATRIX entertainment
火爆鄉巴佬
限制級
Redneck Rampage© 1997 Xatrix Entertainment. All rights reserved.
Redneck Rampage and Interplay are trademarks of Interplay Productions.
All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by
Interplay Productions
XATRIX
entertainment
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B TEL (02)87803636 FAX (02)87805656
台中分公司 台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司 高雄市中正一路18號10F TEL (07)2254886 FAX 2254893
BBS 北區 (02)7225308 南區 07 2254993 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

KOEI
Designed for
Microsoft
Windows 95
中文版
『水滸傳』
天導一〇八星
86年7月底

大富翁總動員
之
瘋狂模擬戰
大富翁十紅色警戒新型態
會場最受歡迎的是益智類的"大富翁總動員"
-86.8.10 中國時報17版
這是一款結合大富翁棋盤式遊戲及紅色警戒和即時戰略遊戲特色的益智遊戲.....是老少咸宜的類型
-86.8.12 民生報30版
人氣募集發售中!!
大富翁總動員
ACME SOFT
第3波
ACME SOFT
Electronic Entertainment
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
http://www.acmcorp.com.tw

正當王子暗暗地為自己的聰明感到佩服時，
一股黑暗的勢力正逐漸籠罩著整個王國……

for
Windows 95
only

新新人類的中文RPG

武器成長
所裝備的武器會隨著
經驗值提昇攻擊力及
改變攻擊方式

圖形介面
所有指令及道具
皆以圖形表示

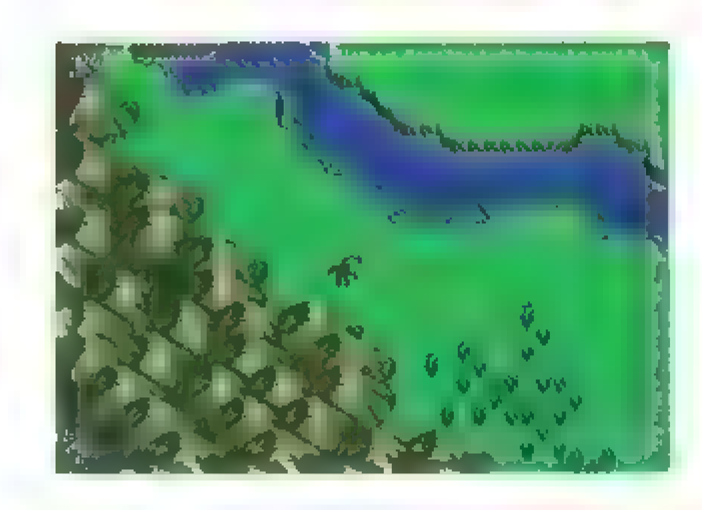
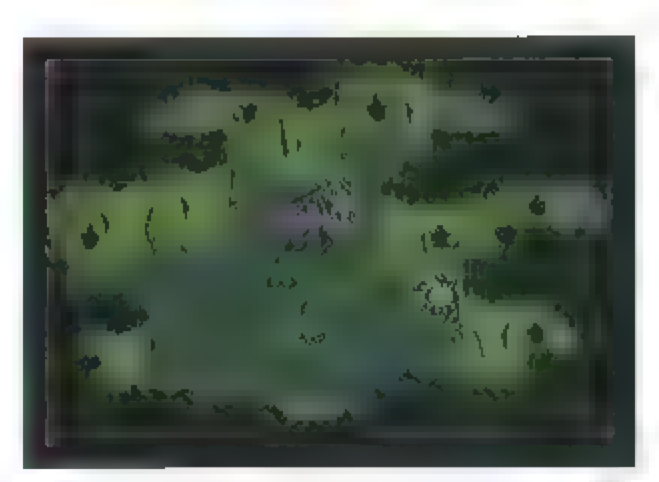
魔法屬性
善用屬性的相剋作用，
給予致命的一擊

金錢制
不會爲了一分錢，
逼死一條英雄好漢

對GAME有興趣嗎？
我們需要你!!
誠徵 程式/美術
請電洽 8754932

MYTH ON LIGHT

新·乞丐王子

全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市天母東路86號3樓
TEL:(02)875-4932 FAX:(02)873-0475
E mail: cerdintl@ms1.hinet.net

台灣區總經銷：
漢堂國際股份有限公司
高雄總公司： TEL (07)272 2606 FAX:(07)291 2970
台北分公司 TEL:(02)240 1070 FAX:(02)245 8553
E MAIL dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw

您還在養電子雞・恐龍蛋嗎？
還在忍受單色粗糙的畫面嗎？
恐龍動物園

歡樂大航海

FESTAL SAILING

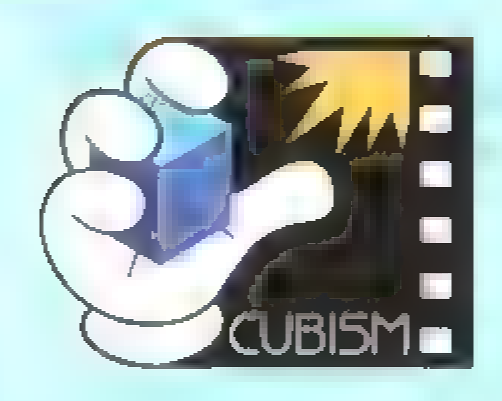
遠征浩瀚七海　開創海權霸業

- 適合6-66歲的大富翁遊戲。
- 融合策略、作戰、交易、尋寶，擴展大富翁遊戲領域。
- 精緻細膩的場景設計，完美呈現中古世紀海上風光。
- 專業級3D電腦動畫貫穿全場。
- 生動的海戰動畫展現最佳視覺效果。

WINDOWS 95 專用

即將登陸

誠徵全省經銷商



立體派影像科技有限公司

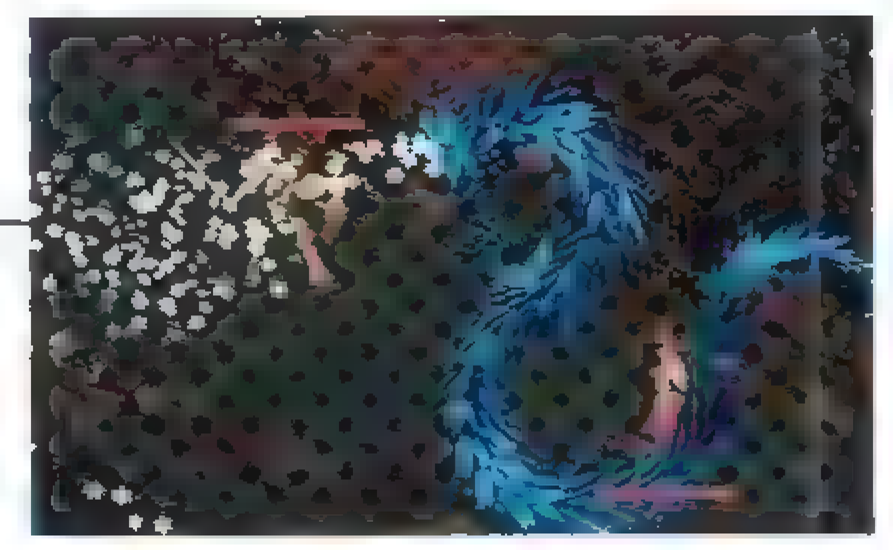
台北市光復南路473巷11弄22號1樓
TEL:(02)8780-2266　FAX:(02)8780-3370
http://www.cubism.com.tw

1997 10/20

軟體世界雜誌 第103期

電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY PC CHAMP
軟體世界雜誌
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

114 封面大賞

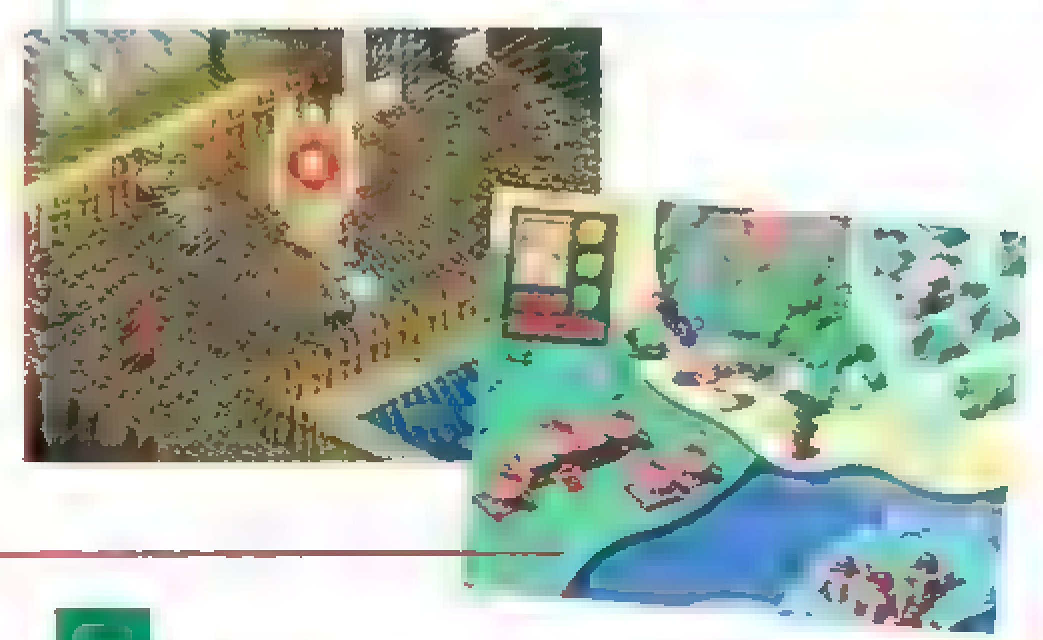


105 專題企劃

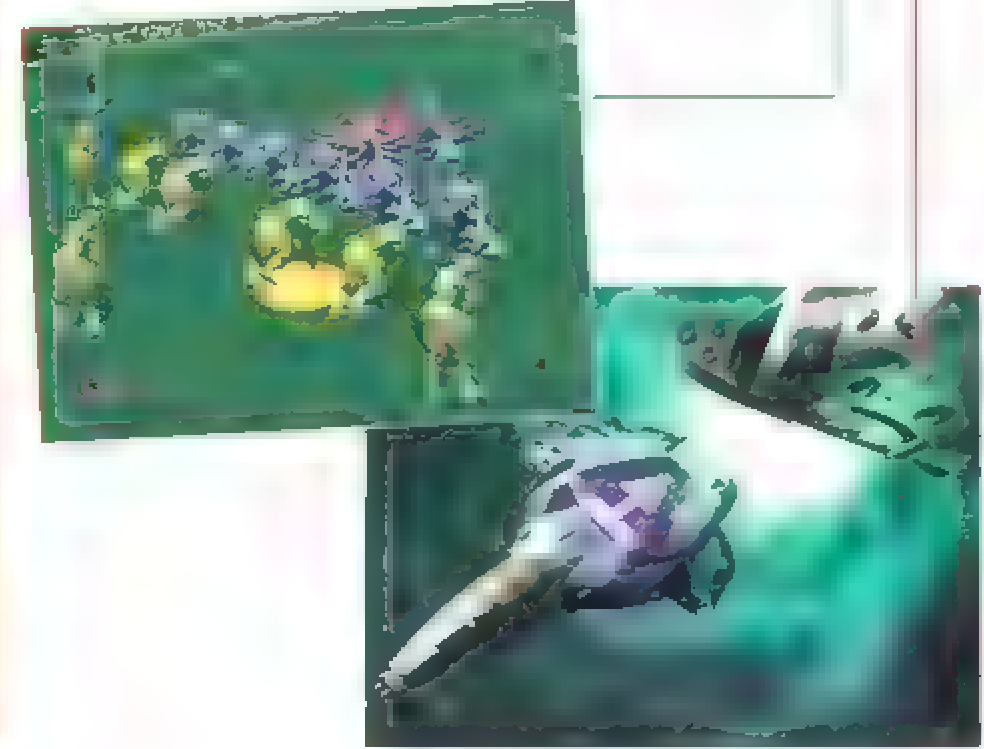
台灣遊戲界之星－智冠科技專訪

充滿力量與魔法的新世界
－NEW WORLD COMPUTING

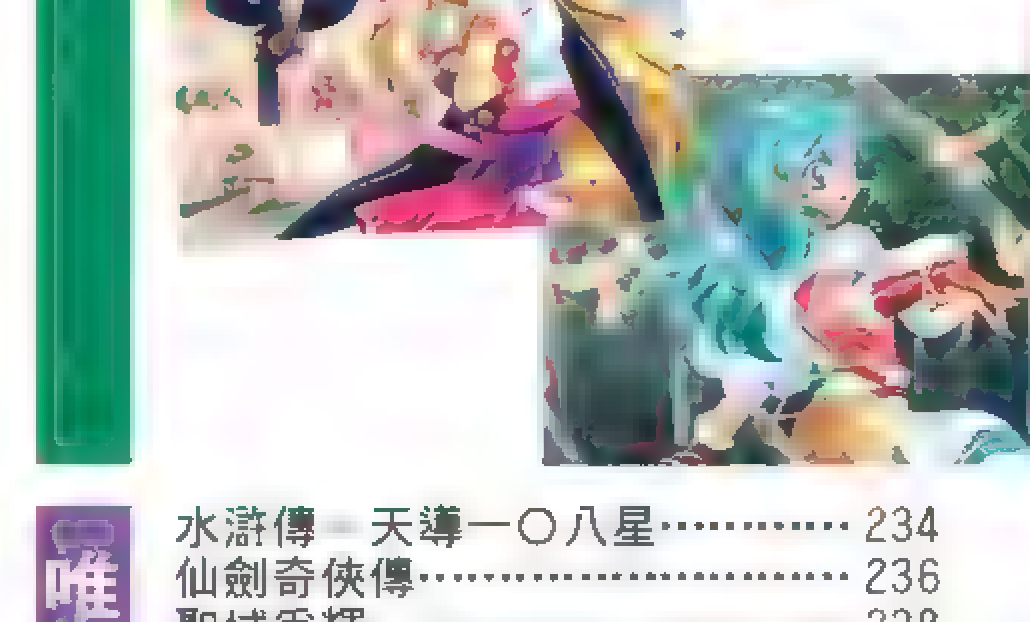
辣片追緝令



NEW GAMES STATION



ゲーム FOCUS



唯GAME論

其他專欄

160

●中華郵政南臺字第 525 號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號。
●中華民國 78 年 4 月創刊，每月 20 日出刊。

編輯手札

在國內的電腦遊戲界中，「軟體世界」這個名字不僅是本刊的雜誌名稱，更是國內目前最大遊戲自製、發行公司－智冠科技的對外品牌名稱。本期專題企劃特別為各位讀者剖析軟體世界的成長歷史、企業規模及未來遠景，同時也專訪了公司的負責人王俊博總經理，訪談公司的經營過程。文章中更包含了該公司還未在其他媒體曝光的遊戲介紹，請各位讀者務必仔細看來。

思緒隨來，掐指一算，投入電腦遊戲的懷抱也有10個年頭囉！若仔細地往回溯源，在孩童時提早已陷入掌上型遊戲機的世界中，成長的歲月中也一直都有遊戲陪伴。有時玩到意氣風發之際，還試以「設計遊戲」為己任，夢想設計出好多遊戲，以造福同為遊戲愛好者的大眾。在當作文題目為「我的志願」之時，當幾次想在文中抒發己見，但因怕被視為異類，而數度做罷。

行文至此，思緒早已被本期專題牽動，腦袋裡蠢蠢欲動地想與各位讀者分享，主編和軟體世界的愛恨情仇。希望各位看倌稍稍忍受在下的一廂情願，免為其難地看完在下的故事吧！

與軟體世界的第一次接觸，發生在民國[illegible]年的春天，記得當時在地下街買了一套遊軟世發行的紙盒包裝遊戲「國王密使3」，但因為英文底子太差，又無攻略參考之下，這片遊戲就提早與垃圾桶為伍囉！不過從此也與電腦遊戲結下不解之緣。

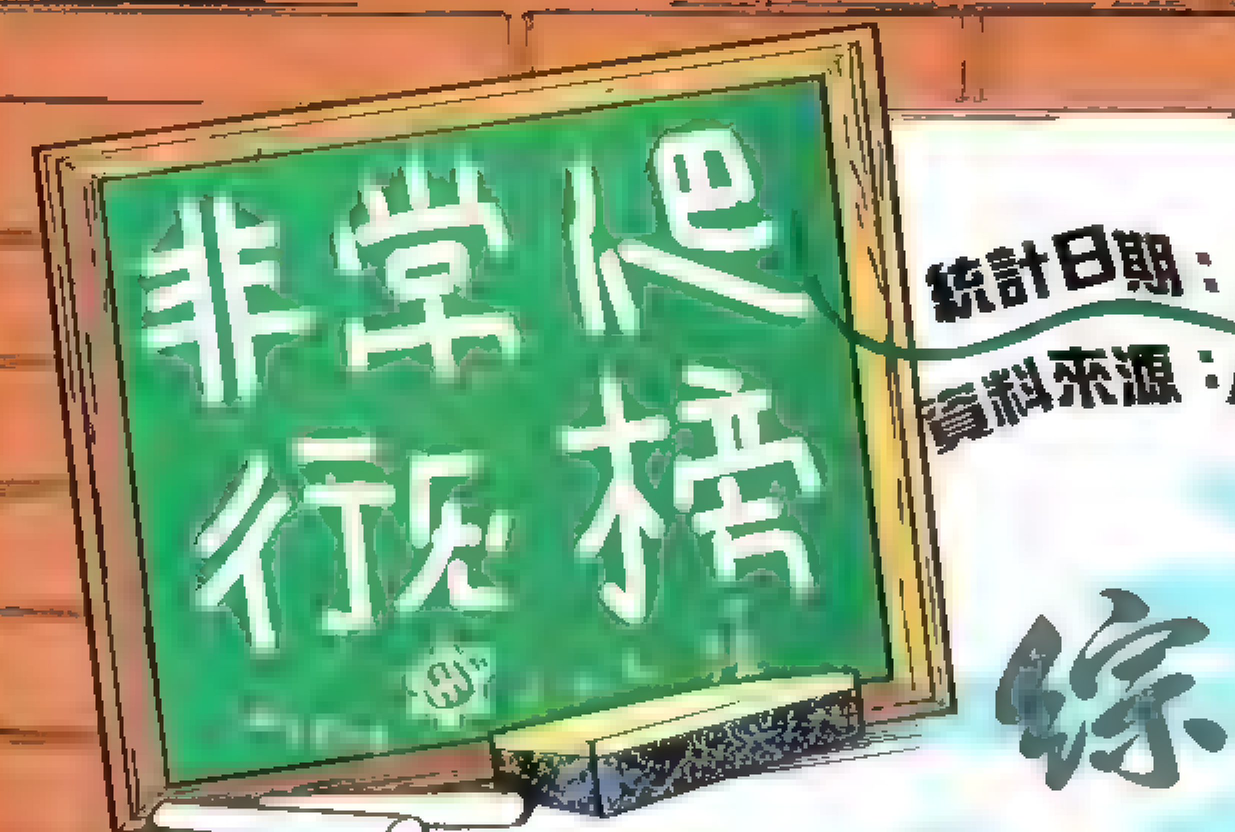
一直到高中畢業之後，由於嚮往都市的燈紅酒綠，毅然絕然地離開故鄉的紅瓦房，投身於某家電腦公司，開始展開我的快樂電腦生活。當時雖然薪水不多，但為了愛玩遊戲，也常常勒緊褲帶省下幾個銅子兒，到唱片行買遊戲，而軟體世界雜誌也在此時進入了我的生命之中。

由於當時並無同類型雜誌在市面販售，理所當然地軟體世界雜誌自然也就成了我玩遊戲的最佳伙伴。也許真是有緣，在一次不經意的翻閱中，瞄見軟體世界的徵人啟示，認真考慮後決定拋棄現任職務，前往應徵。經過一番應試之後，順利地進入了當時休閒軟體的龍頭公司－智冠科技，於是在民國80年的夏天，我的編輯生涯自此展開。

但老天總是不能盡如人意，任職半年後接到我人生中的第一張紅單－入伍通知令，當時真是晴天霹靂呀！雖然百般不願，但還是依依不捨地離開了智冠，開始二年的軍旅生活。半年後人雖在軍中，但猶心繫遊戲，於是在百般努力之下，終於在物資缺乏的小金門弄到了一台手提式電腦，躲躲藏藏之中也玩了不少遊戲，「陸軍總部」就是在碉堡裡破關的，呵呵！！……，退伍之後得知雜誌社正在召集編輯人馬，想當然爾，自是快馬加鞭地回鍋重操舊業囉！

以上劇情限於篇幅，自是稍嫌簡略，但也大致道出這些年的遊戲生活，希望各位看倌大老爺們，閱覽至此還未睡著。每個遊戲人都有一段遊戲故事，或歡樂、或坎坷、或有趣⋯這當中包含很多執著與熱情，你的故事是快樂還是悲傷呢？希望有機會能分享各位讀者的遊戲故事。

鍾文慶



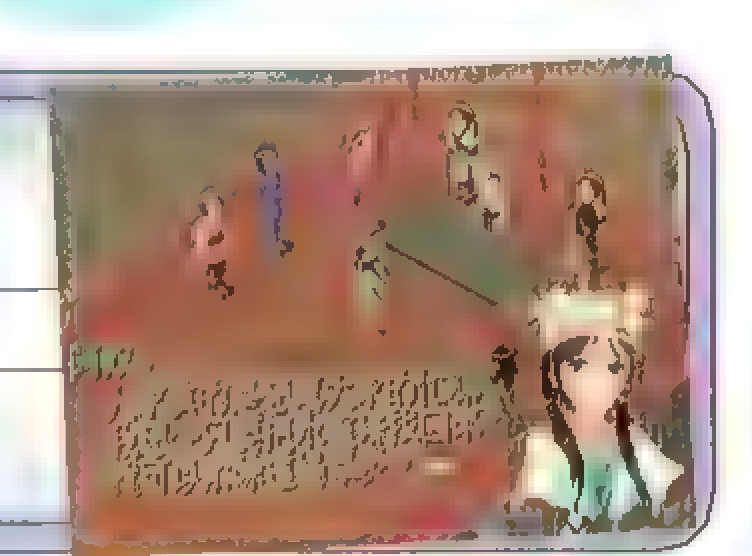
統計日期：8月31日～9月31日
資料來源：軟體世界雜誌第101期 選票

綜合票選

1 仙劍奇俠傳

大宇資訊　角色扮演

加權平均數　400.4



2 霹靂幽靈箭

智冠科技　角色扮演

加權平均數　226.0

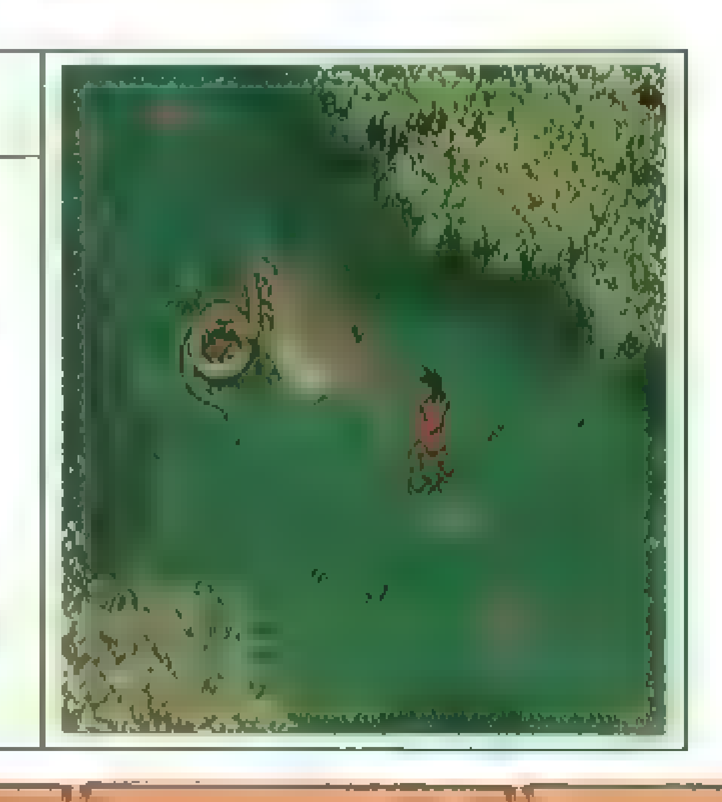
3 俠客英雄傳III

精訊資訊　角色扮演

加權平均數　225.0

神鵰俠侶

還挖！只憑一介礦工還想跟人家爭啥子武林寶座啊？夠資格當武林盟主的，還是要像我這種騎著帥氣的神鵰，右抱小龍女的一代大俠—楊過啦！至於左臂嘛…嗚～，居然被郭芙那小妮子給砍了…不過沒關係，所謂『有花堪折直需折，莫待無臂空嘆息』，是吧？像我楊過這般風流倜儻，即使少條手臂也算不了什麼，姑姑仍然是愛我愛得死去活來的啦，哈哈哈哈…（編按：誰來把這花癡給拖出去～！）



排名	遊戲名稱	上回	發行	類型	票數
1	神鵰俠侶	上回 1	智冠科技	角色扮演	477
2	霹靂幽靈箭	上回 2	智冠科技	角色扮演	422
3	俠客英雄傳Ⅲ	上回 3	精訊	角色扮演	415
4	神奇傳說～時空道標	上回 4	帝技爺如	角色扮演	329
5	金庸群俠傳	上回 5	智冠科技	角色扮演	321
6	超時空英雄傳說Ⅱ～復仇魔神	上回 6	宇峻科技	角色扮演	254
7	仙劍奇俠傳	上回 9	大宇資訊	角色扮演	230
8	洛克人×3	上回 10	第三波	動作	146
9	紅色警戒之危機任務	上回 7	第三波	即時戰略	138
10	地城守護者	新登場	美商藝電	即時策略	124
11	吞食天地Ⅲ	上回 15	智冠科技	策略角色扮演	123
12	終極動員令之紅色警戒	上回 8	第三波	即時戰略	114
13	暗黑破壞神	上回 11	松崗電腦	戰略角色扮演	105
14	摩天大樓	上回 14	第三波	模擬	104
15	天晴傳	新登場	松崗電腦	角色扮演	102

特別感謝本月提供資料的全省 24 家經銷商

北部地區：▶捷比漫畫屋▶安政資訊有限公司▶仲美資訊有限公司▶大成堂圖書事業有限公司▶華彩軟體屋▶書達資訊有限公司▶來欣資訊有限公司▶順發電腦有限公司中壢店▶書耕書局▶創世紀電腦中壢店▶名星資訊有限公司▶古悅軒企業有限公司▶古今集成書局▶世國資訊有限公司▶弘城資訊有限公司▶亞細亞電腦有限公司▶三井資訊股份有限公司▶竹翔資訊有限公司

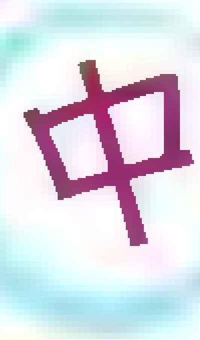
中部地區：▶遠太電腦科技有限公司▶龍軒書局有限公司▶冠龍科技有限公司

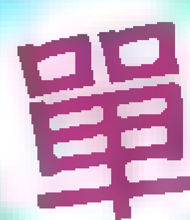
非常期待

排名	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	%
1	太空戰士VII	508	上回 1	未定	角色扮演	99.9%
2	仙劍奇俠傳 II	444	上回 2	大宇資訊	角色扮演	99.6%
3	中華職棒 III	201	上回 3	智冠科技	運動	96.6%
4	炎龍騎士團外傳～風之紋章	87	上回 4	漢堂	戰略角色扮演	96.8%
5	同級生 III	86	上回 5	歡樂盒	文字冒險	96.3%
6	阿貓阿狗	79	上回 6	大宇資訊	角色扮演	95.4%
7	天龍八部	23	上回 9	智冠科技	角色扮演	97.2%
7	軒轅聖戰錄	23	新登場	智冠科技	策略角色扮演	93.4%
9	模擬城市 3000	22	新登場	電腦休閒世界	模擬	95.5%
10	神鵰俠侶 II	20	新登場	智冠科技	角色扮演	97.3%
11	古墓奇兵 II	12	新登場	第三波	動作冒險	92.3%
12	三國風雲	10	上回 11	世紀縱橫	即時戰略	94.2%
12	瘋狂醫院 III～美麗大作戰	10	新登場	精訊資訊	策略	98.3%
14	下級生	9	上回 8	未定	文字冒險	92.3%
15	三國志VI	8	上回 13	第三波	歷史模擬	93.6%

非常讀者

排名	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	%
1	仙劍奇俠傳	514	上回 1	大宇資訊	角色扮演	99.7%
2	金庸群俠傳	154	上回 2	智冠科技	角色扮演	94.3%
3	終極動員令之紅色警戒	102	上回 3	第三波	即時戰略	94.6%
4	俠客英雄傳 III	99	上回 6	精訊	角色扮演	95.8%
5	神奇傳說～時空道標	98	上回 9	帝技爺如	角色扮演	96.4%
5	霹靂幽靈箭	98	上回 7	智冠科技	角色扮演	94.6%
7	暗黑破壞神	61	上回 5	松崗	角色扮演	98.1%
7	超時空英雄傳說～復仇魔神	61	上回 4	宇峻科技	角色扮演	92.3%
9	神鵰俠侶	52	上回 8	智冠科技	角色扮演	93.3%
10	魔法門之英雄無敵 II	29	新登場	互旺科技	策略	95.3%
11	仙劍奇俠傳 WIN95 版	27	新登場	大宇資訊	角色扮演	94.5%
12	三國志V	25	新登場	第三波	歷史模擬	96.8%
12	古墓奇兵	25	上回 11	第三波	動作冒險	97.7%
14	地城守護者	12	上回 12	美商藝電	策略	91.3%
15	神奇傳說	10	上回 14	帝技爺如	角色扮演	97.5%





中獎名單

台北縣	謝東益	台北市	林天偉	基隆市	汪吉雄	台中縣	林子策
彰化縣	沈宏彥	台北縣	詹智凱	高雄市	簡世忠	台北縣	連文彬
高雄縣	劉斌民	桃園縣	謝宗達	台北縣	張耕瑋	雲林縣	陳慧芳
高雄市	黃文誌	中壢市	范治中	台中縣	陳秉榮	台南市	王健南
台南市	吳燦廷	台北縣	黎家榮	高雄市	施盛峰	鳳山市	尤昱鈞

以上讀者可得到一套智冠科技出版之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部李小姐聯絡。

■遊戲名稱若以紅色字體[illegible]，代表[illegible]首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月 1 ～ 10 日，中旬爲 11 ～ 20 日，下旬爲每月 21 日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

10月	15日	太子傳奇	DOS	700 元	大宇資訊
	31日	地城守護者（中文版）	DOS/WIN95	1180 元	美商新美
	下旬	聖劍傳奇	DOS	880 元	泰勝科技
	下旬	軒轅聖戰錄	DOS	740 元	智冠科技
	未定	天賦神權（英文版）	DOS/WIN95	1080 元	第三波
	未定	英雄志願（英文版）	WIN95	720 元	松崗電腦
	未定	血魔傳奇	WIN95	原文版 990 元	[illegible]
11月	5 日	神龍教	DOS	價格未定	歡樂盒
	未定	幻想時空	WIN95	價格未定	弘煜科技
	未定	邪神	DOS	700 元	大宇資訊
	未定	輻射魔下	WIN95	價格未定	[illegible]
12月	21日	新龍門客棧	DOS	價格未定	歡樂盒
	上旬	新乞丐王子	WIN95	價格未定	全崴資訊
	下旬	紫青仙劍錄	WIN95	價格未定	泰勝科技
	下旬	天龍八部	DOS	價格未定	智冠科技
	未定	天帝之子	DOS	700 元	大宇資訊
	未定	黑暗聖戰錄	DOS	700 元	大宇資訊
	未定	英雄志願（中文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
元月	15日	失落的大地	DOS	價格未定	歡樂盒
	中旬	魔眼戰記	WIN95	價格未定	泰勝科技
	未定	水滸傳	DOS	價格未定	大宇資訊
	下旬	封神演義	WIN95	價格未定	智冠科技
	未定	次世代賽感賽車	DOS/WIN95	1080 元	第三波
	未定	星月奇緣	WIN95	價格未定	大宇資訊

★模擬（SIM）

10月	24日	長弓直昇機 II	WIN95	1180 元	美商藝電
	未定	星際神鷹	WIN95	1200 元	松崗電腦
11月	5 日	終極戰機 2020	未定	價格未定	美商新美
	上旬	模擬首都	DOS	價格未定	智冠科技
	未定	鋼鐵雄師 II	WIN95	價格未定	松崗電腦
12月	上旬	營造大亨（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	未定	無限飛行 II	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	iF-16 Fighting Falcon（英文版）	WIN95	1200 元	憶弘國際

發行公司資料

美商藝電
TEL：(02)747-6588
FAX：(02)747-6312
Web：http://www.ea.com.tw/

憶弘國際
TEL：(02)218-9808
FAX：(02)218-9801
Web：http://www.mmi.com.tw/

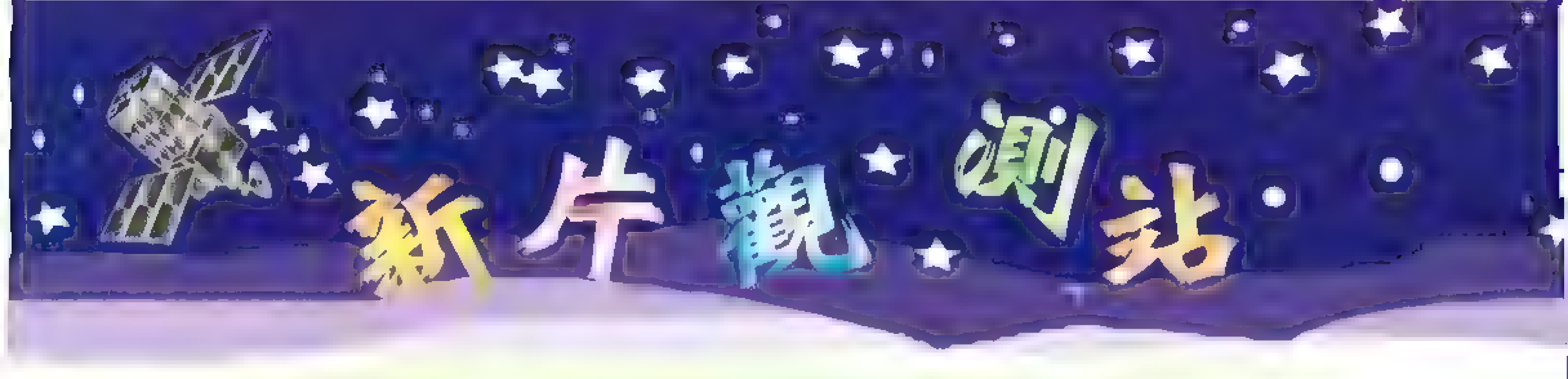
大宇資訊
TEL：(02)356-0955
FAX：(02)356-0969
Web：http://www.softstar.com.tw/

第三波
TEL：(02)878-03636
FAX：(02)878-05656
Web：http://www.acertwp.com.tw/

美商新美
TEL：(02)706-0660
FAX：(02)754-8803
Web：http://www.ussummit.com.tw/

松崗電腦
TEL：(02)704-2762
FAX：(02)704-4454
Web：http://www.unalis.com.tw

飛拓國際
TEL：(02)293-9072
FAX：(02)293-9073



★益智（PZL）

10月	15日	GALAPAGOS	WIN95	價格未定	美商藝電
	10日	富甲天下 II	DOS	價格未定	光譜資訊
	未定	地獄也瘋狂	DOS	660 元	[illegible]
11月	下旬	超級酒店大亨	DOS	價格未定	智冠科技
12月	未定	[illegible]	WIN95	價格未定	弘煜科技
	未定	搶錢家族	WIN95	價格未定	[illegible]
	未定	決戰中國象棋	DOS	價格未定	[illegible]

★策略（SLG）

10月	15日	VR [illegible]	DOS	780 元	[illegible]
	17日	[illegible]	WIN95	價格未定	美商藝電
	[illegible]日	模擬釣場	WIN95	820 元	仕積
	[illegible]日	杏林也瘋狂（中文版	DOS/WIN95	980 元	[illegible]
	下旬	Warbreed	WIN95	價格未定	[illegible]
	未定	大航海時代 II ＋航空霸業 II 合集	DOS	980 元	第三波
	未定	太閤立志傳＋天翔記合集	DOS	980 元	第三波
	未定	三國志英傑傳＋三國志 IV 合集	DOS	1350 元	第三波
	未定	安琪莉可～女王之路	WIN95	720 元	第三波
	未定	卒業 II	WIN95	700 元	華義國際
	未定	鬥龍將	WIN95	840 元	松崗電腦
11月	25日	瘋狂醫院 III [illegible]	DOS/WIN95	價格未定	精訊資訊
	未定	卒業戀愛論	WIN95	700 元	華義國際
	未定	水世界	WIN95	價格未定	松崗電腦
12月	25日	[illegible] III	WIN95	價格未定	精訊資訊
	8日	[illegible]	DOS	價格未定	歡樂盒
元月	未定	[illegible]外傳	[illegible]	[illegible]	華義國際
	未定	紅樓夢	[illegible]	價格未定	智冠科技

★冒險（AVG）

10月	[illegible]日	快樂的學園	[illegible]	[illegible]	歡樂盒
	未定	魔界（英文版）	WIN95	840 元	松崗電腦
11月	15日	禁斷的血族 II	DOS	800 元	歡樂盒
	上旬	時空戀人	WIN95	價格未定	富峰群
	[illegible]旬	Riven （英文版	WIN95	價格未定	憶弘國際
12月	5日	猴島小英雄 III（英文版	WIN95	價格未定	松崗電腦
	12日	艾咪 [illegible]	WIN95	價格未定	歡樂盒
	未定	猴島小英雄 III（中文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	魔界（中文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	[illegible]	WIN95	800 元	[illegible]國際
元月	10日	教育實習	DOS	價格未定	歡樂盒
	未定	旅人計劃 III（英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際

發行公司資料

智冠科技
TEL：080-741009
FAX：(07)815-1992
Web：http://www.soft-world.com.tw

[illegible]
TEL：(02)395-7200
FAX：(02)395-7201
Web：http://www.1time.com.tw

[illegible]
TEL：(02)231-6454
FAX：(02)231-6424
E-mail：gamebox@tpts5.seed.net.tw

富峰群
TEL：(02)232-0033
FAX：(02)231-2679
E-mail：fullxorp@tpts1.seed.net.tw

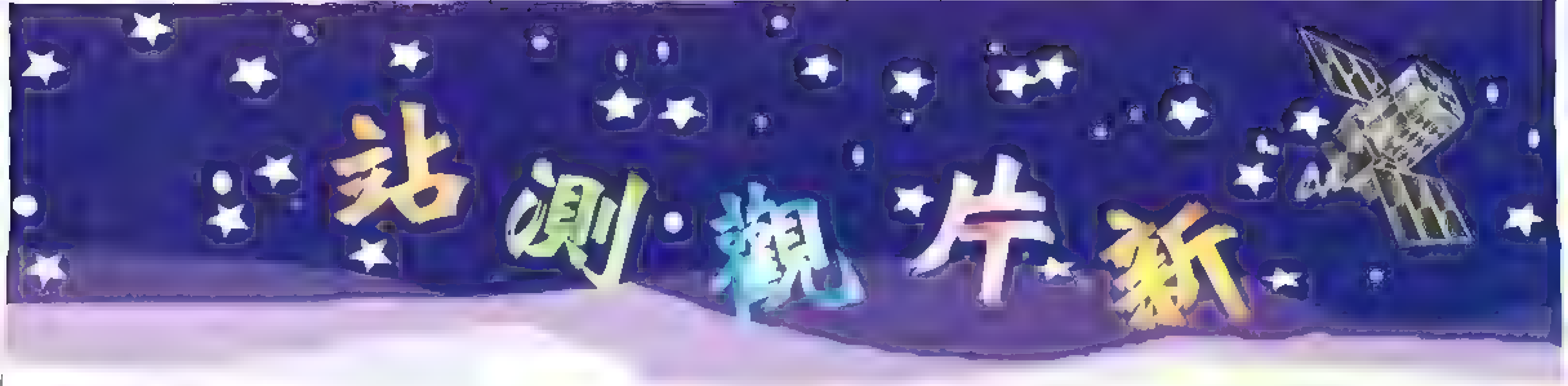
[illegible]
TEL：(02)999-6768
FAX：(02)999-2195
E-mail：www.unterwise.com.tw

彩虹高科技
TEL：(02)356-9166
FAX：(02)391-2484
E-mail：rainsoft@ms7.hinet.net

[illegible]
TEL：(02)662-5266
FAX：(02)662-5263
Web：http://www.worldwise.com.tw/

[illegible]
TEL：(07)226-0366
FAX：(07)226-6086

仕積
TEL：(02)653-3603
FAX：(02)653-3605



★運動（SPG）

10月	15日	火爆冰上曲棍球 98	WIN95	價格未定	美商藝電
	1日	世界足盟 FIFA 98	WIN95	1080 元	[illegible]
11月	10日	爆裂[illegible]（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	[illegible]賢影視
	未定	全[illegible]打[illegible]大對決（英文版）	WIN95	840 元	第 波

★賽車（RAC）

10月	21日	極速快感 II 珍藏版	WIN95	價格未定	美商新美
	5日	飆神（英文版）	DOS/WIN95	750 元	[illegible]賢影視

★策略角色扮演（RSLG）

10月	上旬	山海經之神州戰役	[illegible]	[illegible]	[illegible]科技

★射擊（STG）

10月	25日	殲滅悍將（英文版	WIN95	890 元	[illegible]賢影視
	31日	核戰風[illegible]	WIN95	1080 元	[illegible]
11月	10日	POSTAL（英文版	WIN95	價格未定	[illegible]

★動作（ACT）

10月	21日	[illegible]	WIN95	價格未定	美商新美
	中旬	[illegible]	WIN95	1350 元	憶弘國際
	下旬	Take No Prisoner	WIN95	[illegible]	[illegible]國際
	未定	海底遊俠	DOS/WIN95	840	[illegible]
	未定	絕地武士	WIN95	價格未定	松[illegible]電腦
11月	5日	[illegible]域幻[illegible]	WIN95	價格未定	[illegible]
	下旬	雷神之鎚 II	WIN95/NT	1250 元	憶弘國際
	未定	天翻地覆	WIN95	價格未定	松崗電腦

★戰略（WAR）

10月	2日	機械[illegible]	WIN95	價格未定	美商新美
	13日	天使爭霸	DO[illegible]	價格未定	歡樂[illegible]
	19日	[illegible]	WIN95	760 元	歡樂[illegible]
	中旬	[illegible]	WIN95	780 元	富峰群
	中旬	[illegible]	WIN95	原文版 1200	憶弘國際
	未定	[illegible]締[illegible]（英文版	DOS/WIN95	720 元	[illegible]
	未定	地球征戰錄（英文版）	WIN95	990 元	第 波
	未定	第七軍團（英文版）	WIN95	價格未定	第 波
11月	5日	[illegible]國志演義 II	WIN[illegible]	價格未定	[illegible]
	下旬	公元 2140	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	未定	[illegible]印發	WIN9[illegible]	[illegible]元	華義國際
	未定	捍衛最前線 英文版	WIN95	840 元	第 波
12月	下旬	[illegible]化騎兵	WIN95	價格未定	富峰群

★教育（CAI）

10月	未定	祖母與我 中文版	WIN95/MAC	690 元	憶弘國際
10月	未定	小熊維尼數學世界	WIN95/MAC	1350 元	憶弘國際

發行公司資料

[illegible]

TEL：(04)201-8369
FAX：(04)202-2557
E-mail funyours@ms2.hinet.net

[illegible]

TEL：(02)351-3291
FAX：(02)351-3447
Web：http://www.all-luck.com/

龍發科技

TEL：(04)310-7066
FAX：(04)310-7068
E-mail：hjm66@tpts4.seed.net.tw

華義國際

TEL：(02)581-2672
FAX：(02)581-5072
Web：http//www.hwaei.com.tw

微波軟體

TEL：(02)232-3670
FAX：(02)232-3671
Web：http//promile.com.tw/

[illegible]

TEL：(02)875-4932
FAX：(02)873-0475

[illegible]資訊

TEL (02)999-6883
FAX：(02)999-7061
Web：http://www.kingformation.com.tw

[illegible]

TEL：(02)918-4601
FAX：(02)914-9835
E-mail：and9763@ms1.hinet.net

超時空英雄外傳 ▼北方密使▲

遊戲類型／RSLG
發行版本／光碟版
設計公司／宇峻科技
發行公司／宇峻科技
使用平台／DOS/WIN 95
發行時間／87年元月
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：M

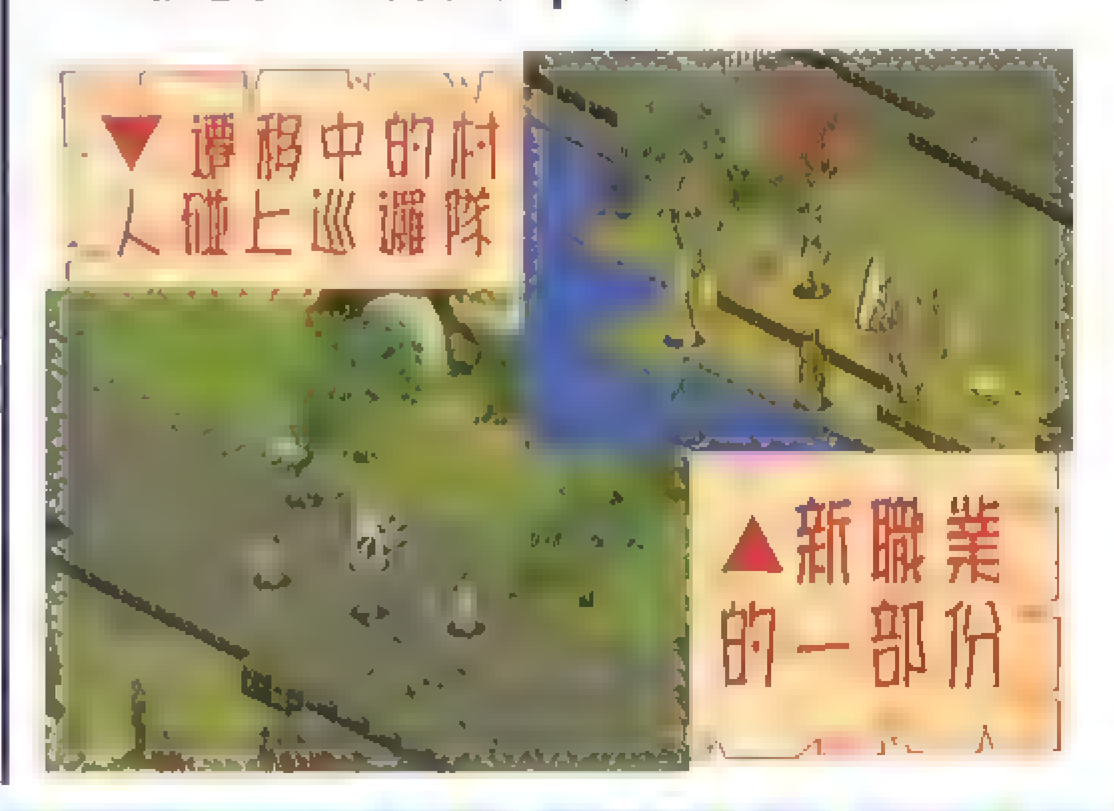
時隔年半，宇峻科技繼超時空英雄傳說II之後正全力推動其外傳（北方密使）的細部工作，有感於有興趣的玩者不時查詢，趁此將外傳已定的改變與設定小小的公佈一部份，搶先嘗鮮一下

在II代的劇情裡，迦納帝國戰敗後與赤子國簽定和約，規定爾後迦納國任何超過五人以上的軍事行動都要事先知會赤子國，算是一種限制迦納國再度恢復帝制的制約

故事緣起……

而在迦納國南方有一塊廣大的南方領地處於自治狀況，最近因為迦納國之敗而圖謀獨立，積極地向四鄰發展，與北方的關係日行漸遠。受到南方領壓迫最深得算是東鄰的奚族部落了，彼此間的武裝衝突發生過好幾次，積怨日深，隨時可能爆發更嚴重的事件

於是乎，II代中第二男主角白七超受迦納國所托，動身前往南下探查情勢（現在在外傳中是男主角了），而且還要小心不能被赤子國所知曉。同一時間，奚族部落的娜塔莉雅（也就是咱們的女主角），也受到長老之命，往南方領前進，去瞭解南方領主的軍事行動計劃，就這樣一場好戲即將要上演囉！



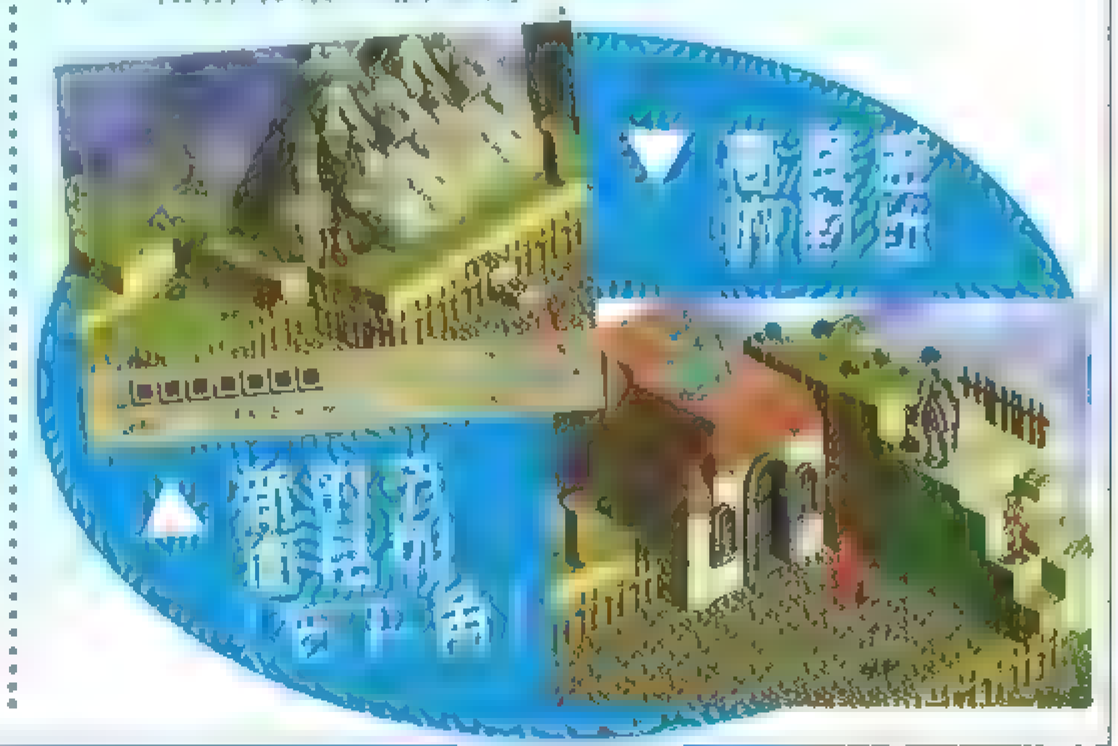
▼遷移中的村人碰上巡邏隊

▲新職業的一部份

新新創意．給您好玩

最有意思的部份在於假設玩者們選擇扮演男主角後，女主角也會照樣出發！這樣一來，玩者的隊伍可能會在路途上或城鎮裡和女主角碰頭，既然雙方的立場多少有點差異，所以呢！是打上一場咧！或是彼此互利合作都是有可能的喔！這就端看玩者們的決定了。

與II代不同之處是：另一個主角的隊伍也在遊戲中努力，可能還會先比玩家的隊伍取得重要的事與物，所以若不能得到另一個隊伍的幫助而單獨行動的話，玩家進行遊戲時就會辛苦許多，算是難度較高的一種玩法。或許，在結束某一個主角的劇情後，可以試試另一位主角，你將發覺視野完全不同了。這就是超時空外傳的故事特色：雙向式多線劇情！

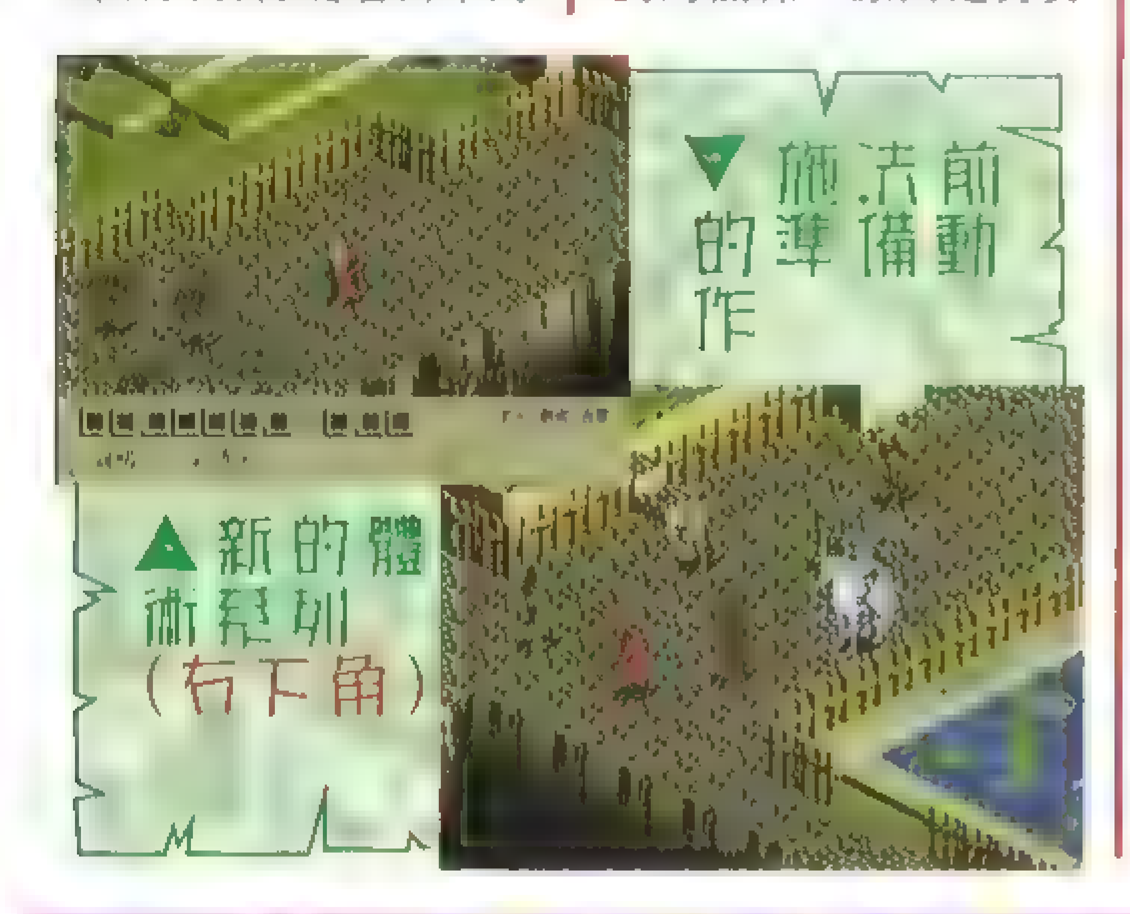


膠片追蹤令

兩種風格的音樂曲目

使用WIN95系統或DOS系統的玩者們都可以放心，外傳均可以支援這兩種作業平台，不會再有遺珠之憾。對於喜好使用鍵盤控制的玩者這次也可以如願，各功能鍵與滑鼠完全相容，讓兩大流派各取所需。基於相同的觀念，這次燒錄的音樂會以CD音源與MIDI音源雙管齊下的方式錄製，可以顧及絕大多數玩者的需要，讓每一個玩者都能聽到遊戲音樂。也因為超時空英雄外傳在劇情與音樂曲目上多添了許多份量，規劃中外傳將以兩片CD男女主角風格迥異的方式推出。

這次採用雙CD來製作遊戲和音樂風格有絕對的關係，原因是男女主角分屬迦納國與妥族部落，兩者在音樂文化上先天就有差異。既然如此，在進行遊戲時會發覺男女主角的音樂曲目全然不同。迦納國的配曲繼承舊有的帝國武風，壯闊悸動的戰爭風範引出那蕩氣迴腸的豪邁氣息；妥族部落自許為鳥魚獸的化身，在山林原野間自然流露出熱血狂湧又寧靜歸真的合一態度。40餘首超過一個鐘頭以上遊戲音樂將貫穿全場，以兩種觀點細訴那南國風貌，直到曲終人散。



▼施法前的準備動作

▲新的體術系列（右下角）

▼強力治療魔法

▲背景高度感覺

求新求變、挑戰腦力

在前作中，戰士系的職業大多積弱不振，很難有機會與法師系的職業「單挑」，空有一身勇武而無用。在外傳中戰士系可算是鹹魚大翻身，提高屬性、增加速度，還外帶必殺技，讓戰士型的兵種也有機會一次攻擊多個目標，或是一舉斃敵。此外，只要是曾經修習過的法術、劍術都可以保留到新的職業，並且可以同時存在唷！而先前可以保留轉職前特殊能力的設定依然有效，加上人物升到十級可以不轉職的設定，任何人都有機會練出最滿意的職業並持續下去，練功狂萬歲！

那不喜歡練功的玩者又有什麼好處呢？外傳中新增加了武術的設定，有著全新的系統來玩味；除了劍術合擊之外，全新的魔法合擊、更麻的情侶合技、某人獨有的大絕技紛紛出籠，不論是舊雨新知都可以慢慢地欣賞。

▼殭屍王召喚長劍攻擊中

▲神之干涉魔法

◀比II代還粗的魔法雷柱

魔法、劍術、必殺技

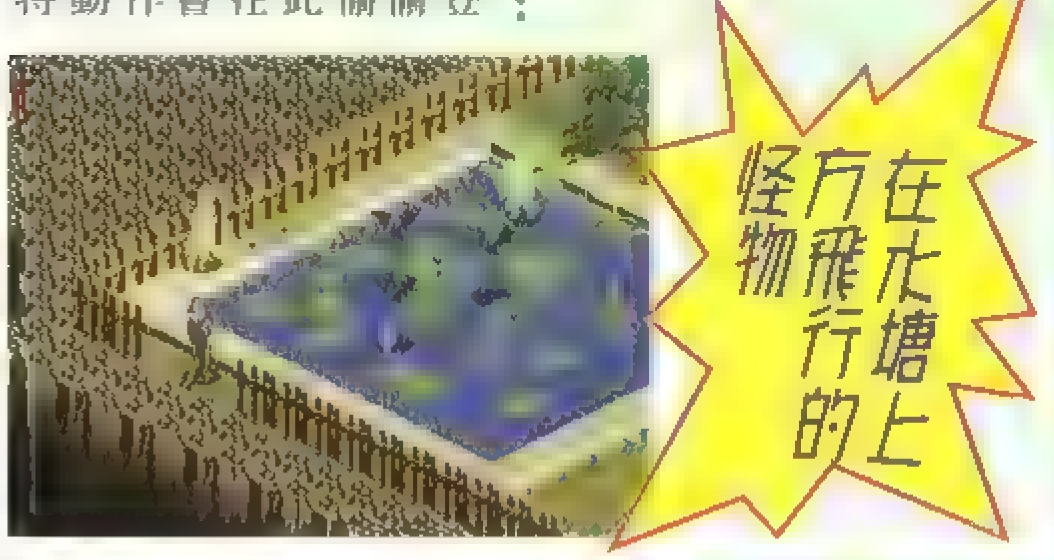
武術的設計也許可以滿足許多人的夢想，在超時空外傳中你可以直接在戰場上欣賞到氣功、金身護體、氣功波等絕技的表現，一如修行到頂級的武林高手。法術系統的變動更是翻天覆地，原來地、火、風、水的分類方式改爲屬性式的八種法術型態，並順勢入增加了魔法合技的設定，不讓劍術合擊獨霸一尊。還有，機緣巧合的話，還有機會學到一些非常罕見的魔法或劍術，村莊中多少有些訊息。

此外在戰場上改變的設定可也不少：這次行動點數（AP）在轉職後將不會調降，轉回初期職業的缺點大減，可以好好加以利用。如果可能，單一職業的等級最高可以升到九十九級，屬性技巧也會不斷地提升，II代中十級的限制已經取消。寶箱中的寶物有部份改爲隨機式，開啓時得到的物品未必一樣；而村中、城內的寶箱可能還會上鎖。這時候遊戲中新增加的「小偷」一職就大大用處了，不然就要望寶興嘆了！

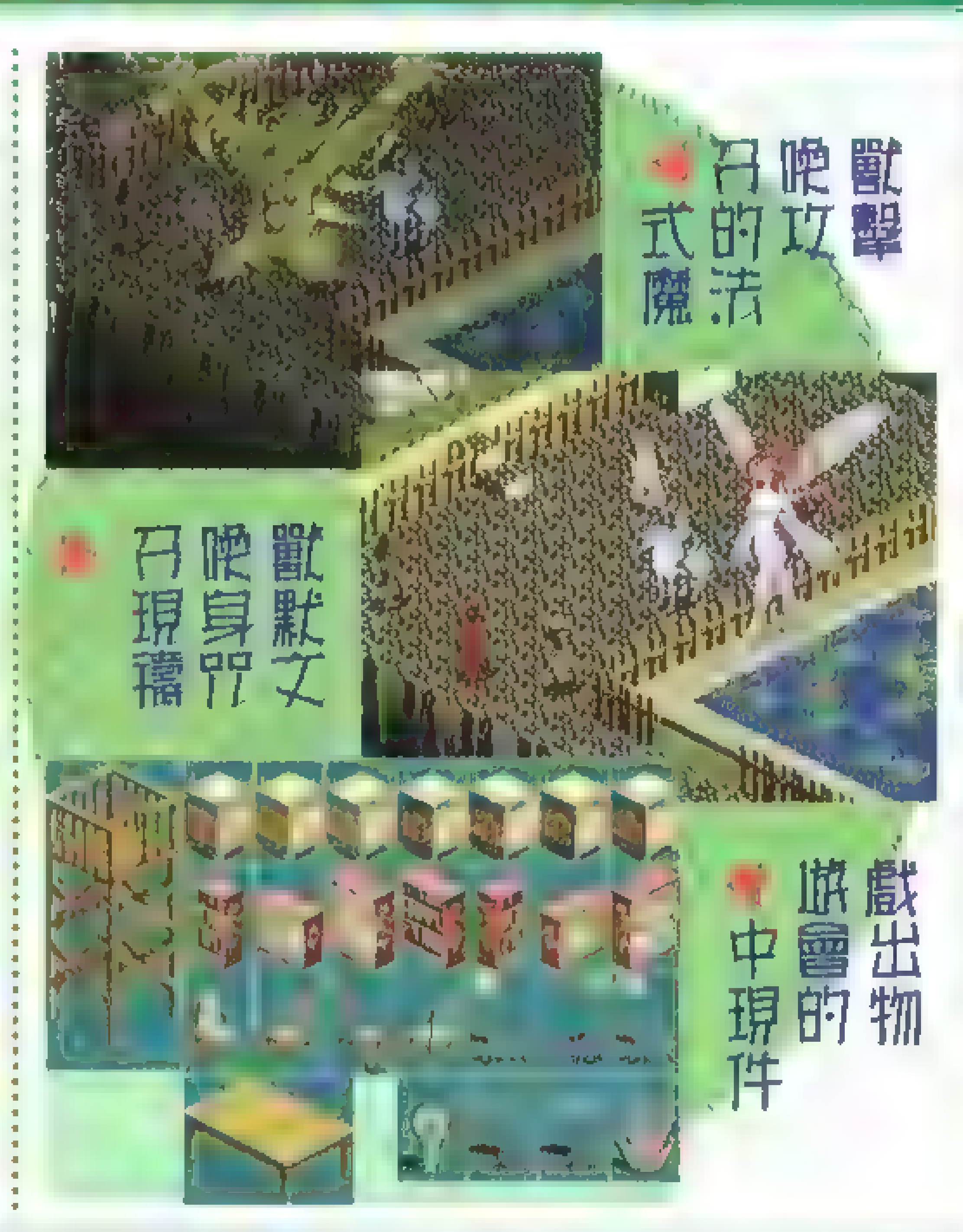
百變登臣、推陳出新

超時空英雄外傳會保持II代精巧柔美的畫風與高解析度模式，使用相同的程式介面來表現；在人物方面會稍微調整原來的比例，略縮小的人物比較符合戰場背景的物件大小，更俱有靈動感。在過場時，人物有如話劇般的在地圖上直接演出，一些平時戰鬥中所看不到的獨特動作會在此偷偷登場，更添幾許笑料。

在戰場上最大的變化是加進了高解析度的背景圖，與前景戰場溶爲一體，互相陪襯，高山流水任君遊，好不逍遙。II代中的寶物大都置於寶箱中，這次可不同了，寶石水晶、散落的金幣、刀劍等珍寶都能在畫面上一覽無遺，不亦樂乎？



在水塘上方飛行的怪物

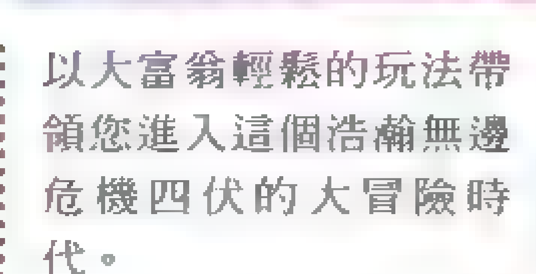


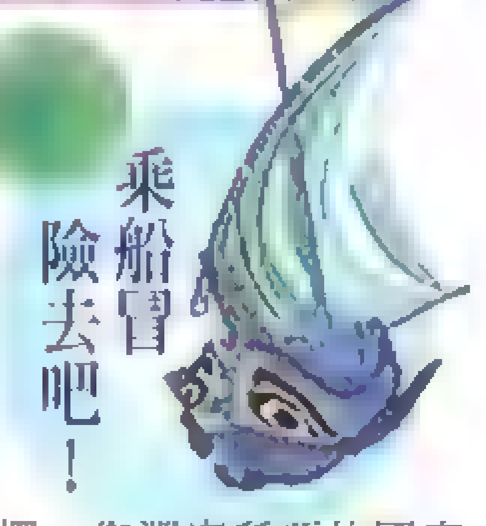
召喚獸攻擊式的魔法

召喚獸現身默禱咒文

遊戲中會出現的物件

新冒險即將展開…





十六、十七世紀時，正是個海上冒險的黃金時代，當時的西班牙、荷蘭、英國、葡萄牙，為了爭奪殖民地，無不全力壯大其艦隊，以求成為海上霸主，除了國家之間的戰爭外，海盜肆意打劫商船造成各國嚴重的損失，海怪的出沒更造成人民的恐慌，本遊戲將以大富翁輕鬆的玩法帶領您進入這個浩瀚無邊危機四伏的大冒險時代。

遊戲可分為單人遊戲及多人遊戲兩種，單人遊戲除了可選擇當時海權強國西班牙、荷蘭、英國、葡萄牙等國之外，為了增加趣味及可玩性更增加了中國、法國、日本、德國、義大利、韓國等國可供選擇，您選定所要的國家後，電腦將會自動安排對手與您較勁，若為多人遊戲時每人可選擇自己想要的國家，其餘未被選取的國家將由電腦進行管理，之後採大富翁式的回合制輪流進行遊戲，當您佔領所有的新大陸時，遊戲將會出現勝利畫面。

適合8-88歲的大富翁遊戲

遊戲進行中，只要您的艦隊先到達新大陸，便可將它佔領，佔領後便成為殖民地，在殖民地上可從事建設、採集、或船艦調度，在建設方面可建造木材廠、鐵礦廠、造船廠、採集廠、修船廠等，而採集方面因各殖民地不同所採集的特產也不同，船艦調度方面可視需要需進行調配。您的艦隊到達他人的殖民地時，可繳交過路費或直接發動戰爭，若將對手所有船艦擊沈便可佔領本地。

遊戲場景大量採用3D模型製作，使畫面看起來更具有立體感，炫麗的海上風光，中古世紀的華麗戰艦、各具特色的島嶼，栩栩如生的海洋生物，使您猶如置身於十六世紀的海洋之中。遊戲提供了七種功能不同的特殊島嶼，以及精心設計了二十種不同謀略，妥善的運用謀略是您反擊對手的利器，也是您克敵致勝的關鍵。還有數種特殊的角色，有海盜船、大海怪、小海怪、漩渦、海龜…等不時出現破壞您的船艦，讓您氣得直跳腳。

動畫部份是由一群廣告3D動畫人操刀的，所以玩家將可以瞧見精緻可愛的3D模型，搭配優美細膩的動線穿插在大量的3D動畫中，為此類遊戲開創了一個新的典範：融合策略、作戰、交易、尋寶於其中，讓大富翁遊戲的領域更擴展，將中古世紀的海上風光完美的呈現在玩家眼前。

遊戲類型／模擬策略
發行版本／光碟版
設計公司／BOTHTEC
發行公司／大宇資訊
使用平台／WIN 95
發行時間／十月
硬體需求／ ★機種　P 75以上 ★記憶體　16MB ★音效　S ★模式　SV ★操作　K/M

原汁新裝、更添風味

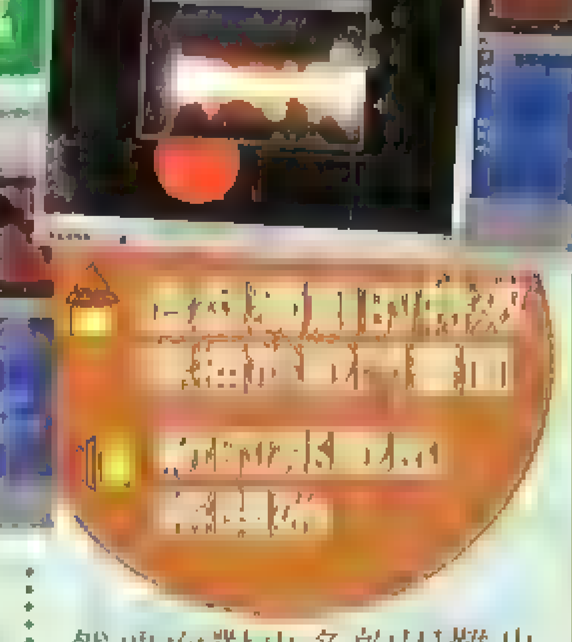
玩家可以選擇想扮演哪一方的角色

詳盡的戰前指引

『銀河英雄傳說』是由日本名作家─田中芳樹所著之暢銷科幻歷史小說，這部作品主要是敘述實行獨裁專制的銀河帝國與實行民主共和的自由行星同盟兩大陣營的長期對抗。而在長期的對抗中，雙方各出現了一名能改變時代的英雄；銀河帝國的常勝天才─萊因哈特．馮．羅嚴克拉姆，以及與自由行星同盟的不敗的魔術師─楊文理。以這兩個人為中心，交織著戰爭的悲哀和無奈、政治的黑暗險惡、人性的矛盾與衝突、以及時代的風雲變遷。

而這部無論是在日本或是在台灣都受到廣大讀者歡迎的巨著，在搬上電腦螢幕之後，也同樣廣受玩家們的好評，如今由大宇資訊取得代理版權，並改版為Windows 95的版本，重新將『銀河英雄傳說ⅣEX』在國內推出，並且即將於十月份推出，讓這套好GAME繼續為國內的玩家們服務。

角色豐富、樂趣無限



『銀河英雄傳說ⅣEX』主要是以人物的扮演為遊戲的主要軸心，在遊戲一開始時，玩家必須先選擇所要扮演的人物，從帝國宰相或同盟的統合作戰本部長，到一個默默無名的小小尉官，在185名出場人物中，共有7[illegible]名人物可供玩家自由選擇，而依玩家所選擇的人物不同，所能接觸的指令也有所變化。

這項設計的目的，主要是為了能忠實的顯現出，原作中每個角色所有的定位及所處的環境條件，所以如果玩家選擇較高職位的人物時，當然就能有較大的自主權及更多的指令選項，而如果玩家選擇了職位低的人物，要想在遊戲中能出人頭地，自然要面對更多的困難也讓遊戲更具有挑戰性，而藉由這麼多的出場人物讓玩家挑選，也讓玩家進行遊戲時有更多的變化，每次選擇不同的角色進行遊戲，都會有不同的體驗。

內政外交、策略運用

在遊戲的內容部分，主要是由行政、戰略、戰術等三方面所架構而成的，其中以行政的部份來說：玩家可以進行國家的財政預算分配、借貸的金額、政治上的關說、政變行動的進行等等的計畫。尤其是玩家選擇職位較低的人物時，如果想要順利的進行自己的計畫，就必須有效的運用政治關說，才能讓遊戲進行的事半功倍。而身為上位者，也會感受到下一層政客或特權貴族的關說壓力，所以不同的階級地位可以體會到完全不同的感受，也是遊戲原著想表達的精髓所在。

如果玩家身負重職時，只要政治能力夠強悍的話，還可以發動政變呢！藉由政變玩家將可建立屬於自己的政府或內閣。反之如果玩家職位較低，也可藉著加入政變，達到快速升遷的目的，所以遊戲的進行就端看玩家選擇的角色來安排策略。

至於戰略的部分則可進行：作戰計劃的決定、艦隊的成立、各所屬行星的基地設施建設、作戰行動的執行、諜報工作的進行、人事的調派及安排等等。玩家可以一手掌控大局的部署，無論是派大軍出擊，或是派運輸部隊支援前線部隊，或於上級的命令下努力表現，與友軍艦隊的協同作戰，以求得自軍的勝利來作為目標。戰術部分則以各種戰鬥命令、因應戰場變化的建言、採取不同的行動措施等等。

伴隨著指令下達還附有文字說明唷！

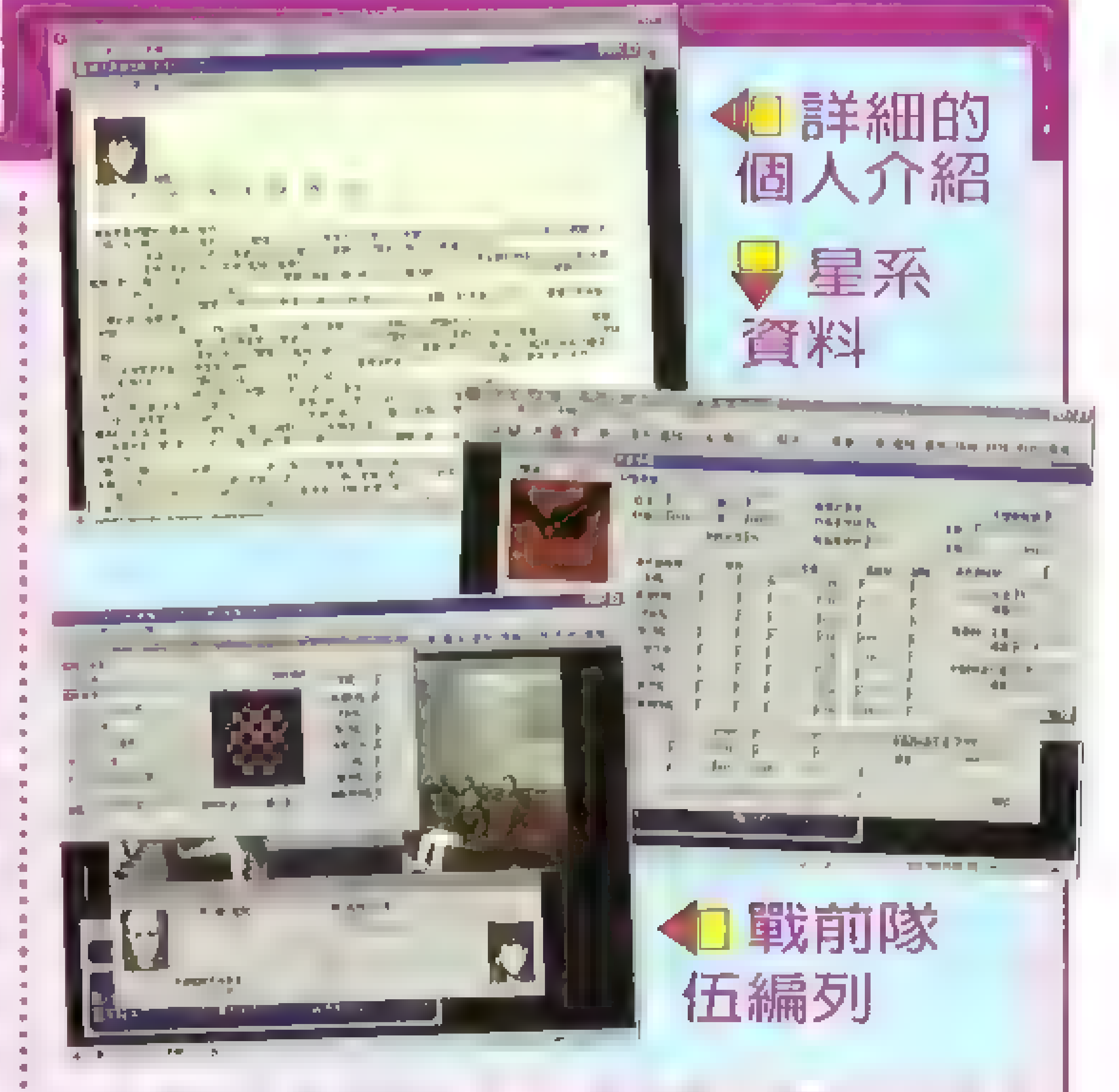
艦艇都有清楚的資料

兩軍兵力狀況一目瞭然

指揮調度、[illegible]

除此之外，遊戲還提供了約五十個不同的星系戰場，玩家於戰鬥時所採用的各種行動，無論是以空戰部隊來爭奪制空權、艦隊的偽裝及通訊妨害、依移動目的地而設定的航行路線、設定精細的各項武器火力，充分的表現了戰爭的多樣性，也讓玩家能自由的發揮管是戰術還是戰略的才能。

『銀河英雄傳說4EX』Windows 95版本，可說是結合了總合戰略規劃、行政實施及戰場戰術運用的全方位的模擬策略遊戲。而大宇資訊也為了『銀河英雄傳說4EX』Windows 95版本，特地重新的改製了片頭及所有的音樂，以便讓玩家再度玩遊戲時，能享受到『銀河英雄傳說』的壯大世界觀。而在『銀河英雄傳說4EX』中，重現了每一場驚心動魄的精彩戰役，讓每個人都是一顆星，在浩瀚銀河中發出最耀眼的光芒。也讓每個玩家有機會選擇：是隨時代的潮流飄盪或改寫銀河的歷史新頁、是完成一統銀河的霸業或是將民主之種子散播全宇宙的每個角落中。



詳細的個人介紹

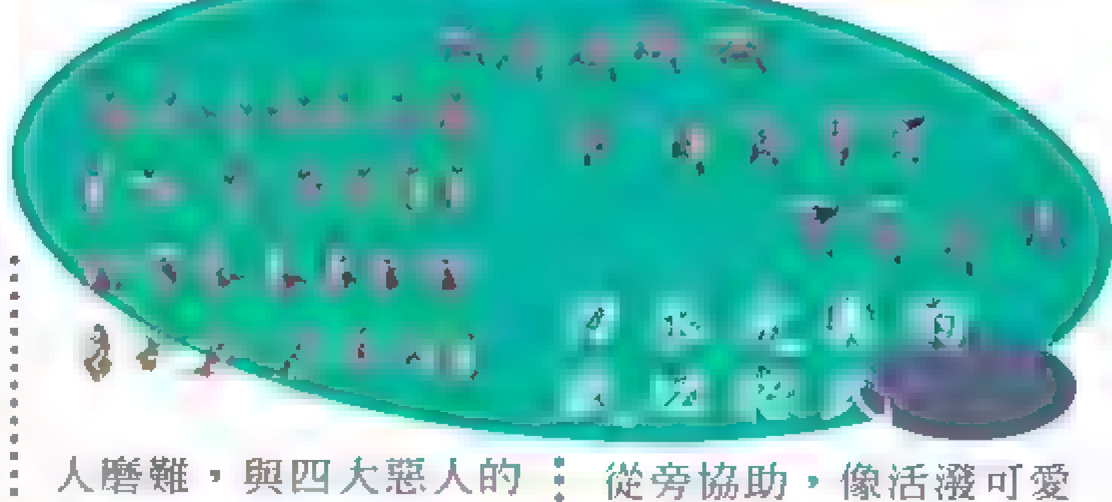
星系資料

戰前隊伍編列

這次的報導中除了已經改版好的遊戲圖片之外，還有經過授權可以刊載的日本原版遊戲圖片喔！資料可說是相當的詳盡，請讀者們仔細的瞧瞧吧！

最佳男主角換人做做看

天龍八部



如果讓您選擇當天龍八部中的其中一名主角，您最想當誰？是豪邁干雲但悲劇性格濃厚的喬峰？亦是無欲無求的虛竹？還是喜感十足卻又宅心仁厚的段譽呢？很難抉擇吧！這三名主角各有各的傳奇故事，要做任何的取捨實在是爲難的遊戲小組，最後只有忍痛先行製做段譽這部份了。

說到段譽這傢伙，有點癡狂又有點傻，是個沒啥武功卻又愛打抱不平的大理國王子。段譽自從逃出王爺府後就展開他一連串趣味橫生的奇遇。首先他賴上馬五德，上劍湖宮遊山玩水，與俏皮可愛的鍾靈相遇，爲救佳人又服食斷腸散前往萬劫谷求救，中間過程曲折離奇，還誤闖瑯嬛福地而傾心玉像神仙姐姐，並習得北冥神功和凌波微步，想救木婉清卻遭佳人磨難，與四大惡人的糾纏等等。整個遊戲的過程自然精彩可期！

遊戲的類型是冒險兼角色扮演，遊戲中除了有各種謎題外，還有許多的敵人會阻撓你的行動，你必須一一將他們幹掉。但由於段譽一開始並不會任何的武功，只能以最粗淺的拳打腳踢來攻擊敵人，因此前半段的遊戲著重在解謎的部份。不過依段譽這種愛打抱不平的性格，還是有許多避不掉的戰鬥，但是還好咱們的主角吉人自有天相，隨時都有人會從旁協助，像活潑可愛又擁有閃電貂的鍾靈、性情古怪潑辣的木婉清等。不過在遊戲中後期段譽就會學會一些厲害的武功招式，像逃命絕學凌波微步、專吸人內力的北冥神功、天龍寺不外傳的六脈神劍等等。

遊戲的戰鬥方式是採一遭遇即開打的即時戰鬥系統，出招的方式不是選單式的可讓你慢慢的選，而是不論攻擊或閃躲時都必須以迅雷不及掩耳的速度來按鍵出招，打起來的感覺就像玩快打遊戲，非常的緊張又刺激，且被打敗的敵人躺平後還會有鮮血汩汩流出，就跟Origin的十字軍一樣，帥吧！但要提醒玩家的是可別打上癮見人就劈，要是將一些重要的人砍死，失去獲得訊息的來源，可會欲哭無淚的呀！

遊戲類型／冒險RPG
發行版本／光碟版
設計公司／智冠科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／十二月下旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M

▲在劍湖宮

細膩的景物描繪．獨特的3D動畫

本遊戲雖沒像三國演義一樣有什麼驚人的3D片頭動畫，但是你光看到遊戲裏面的一些小人的連續動畫，保證讓你感動的痛哭流涕，舉凡人物的基本動作，走、跑、跳、揮拳、蹲等四十多種動作外，每個人物還有獨特的招牌動作，例如籠子裏的雞跑了，廚師會拿著鍋鏟四處追雞、賣藝的小姐拉著胡琴唱小曲兒、司空玄為求靈鷲宮人賜藥而跪地磕頭、雲中鶴等武林高手的輕功絕技；此外當兩人有互動關係時也會有不同的動畫，例如岳老三提起木婉清跑跳，木婉清則會掙扎亂晃、鳩摩智挾持段譽的同時，右手還能揮動兵器等。

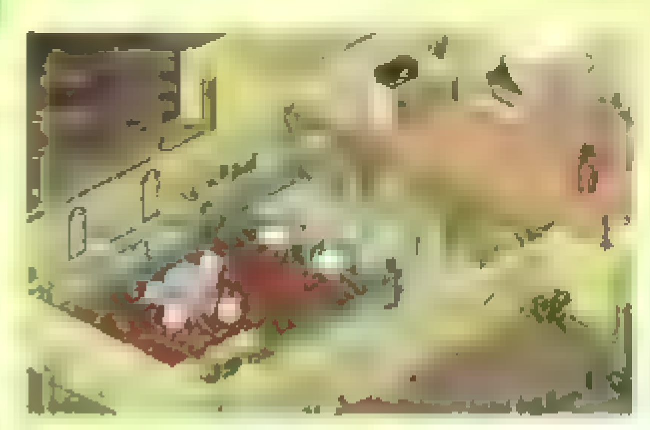
除了人物外還有各種小動物，慵懶的的小白貓、靈動的閃電貂、振翅疾飛的老鷹、飛越斷崖的黑玫瑰等等，而這些小動畫在遊戲中隨處都可看到呢！當然啦，最炫的動畫重頭戲是戰鬥時的武功較量，遊戲將小說中所描述的武功招式力求完美的表現出來。不管是主角或任何緊三角色，當他們出招攻擊或防禦時，都有各種不同招式動畫，像持劍斜刺、砍擊、回劈、畫圓揮劍刺出等－你將可見識到雲中鶴的雙鋼抓、木婉清見血封喉的凌厲暗器、鍾靈的閃電貂毒攻、刀白鳳的拂塵功、鳩摩智的火燄刀掌等等

▼誤闖瑯嬛福地

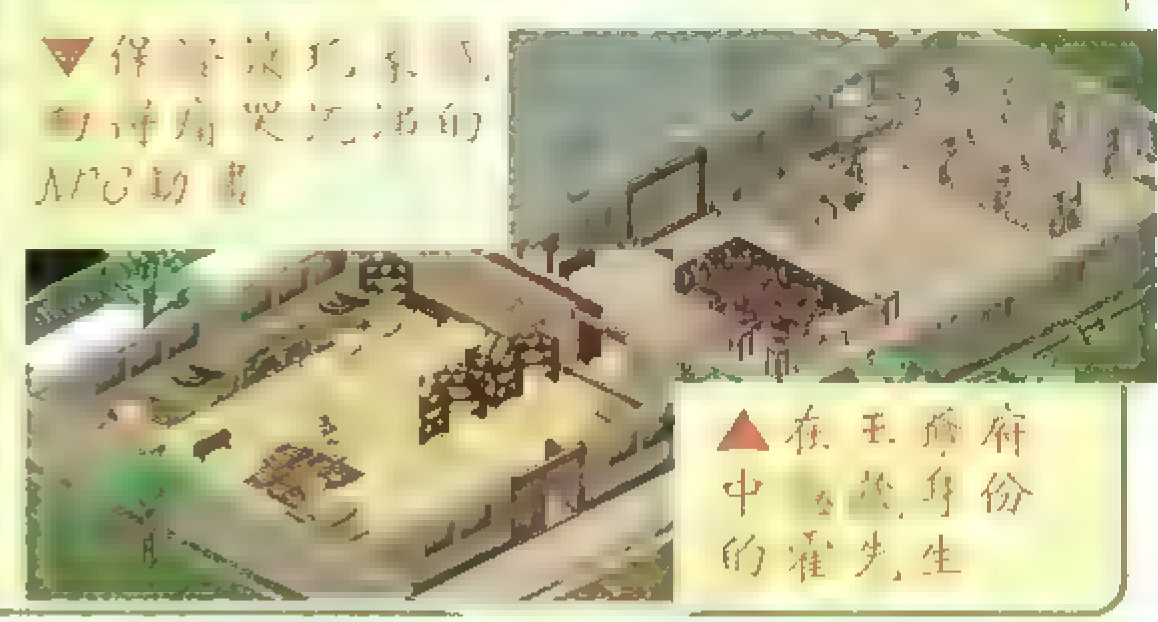
運用想像力．凡事自己來

遊戲的冒險成份也相當的濃厚，有許多的謎題等著你去解決，你必需仔細的搜索各地並嘗試和所有的人物交談，抽絲剝繭然後再運用天馬行空的想像力解決一切的難題。有時你可能需要將身邊的事物DIY，組成另一項物品，有時得與NPC鬥智鬥力。此外遊戲也有迷宮的設計，但是迷宮並不刁難，不會讓人有拖戲的嫌疑。整體的迷宮也是以3D製成，道路行走起來起伏不定、忽左忽右，保證令你有全新的體驗！

遊戲的冒險場景都是以64K Hi-color所繪製而成的，將許多天龍八部中的巨大場景如幻如真的整個搬進電腦螢幕中，大至繁華的大理城、機關重重的萬劫谷、景色優美的無量山、劍湖宮、古意盎然的天龍寺等等，小至任何一草一木都將以45度角的華麗畫面呈現在你的眼前，所有的建築甚至是裏面的擺飾都經過細心的考究，全部都是在宋朝才能看到的建築與物品。而且據最新消息來源得知，本遊戲將完全以Win 95為設計平台，屆時玩家將可在中文或英文的WIN95平台上見識到天龍八部的驚人魅力。



◀景物描繪相當細緻



▼保證讓你感動得痛哭流涕的NPC動畫

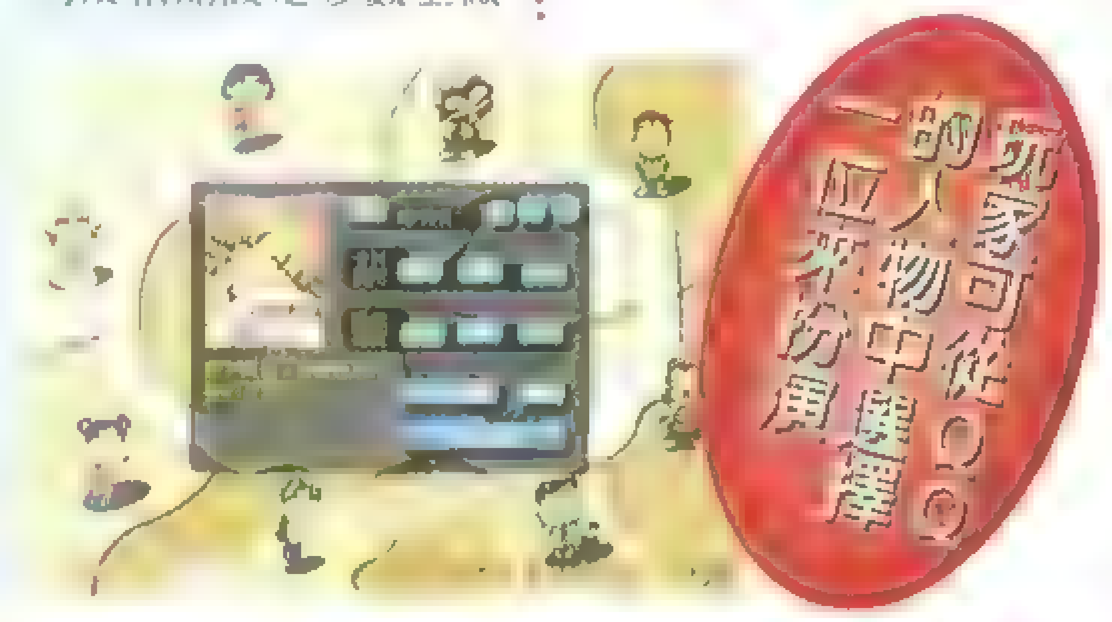
▲在王府中冒充身份的崔先生

超級酒店大亨

新觀念的策略益智遊戲

自從「大富翁 like」遊戲在人電腦遊戲市場之後，許多玩家們或許會發現一個相同的現象：地圖變得愈來愈大，遊戲變得愈來愈繁瑣，由有了萬翁了一紀中業，可是偏偏就沒有對了胃口光顧，所以常有一些朋友們批評這類的遊戲就是「擲骰子、早半看電腦玩、然後再擲骰子」的「傻瓜遊戲」。

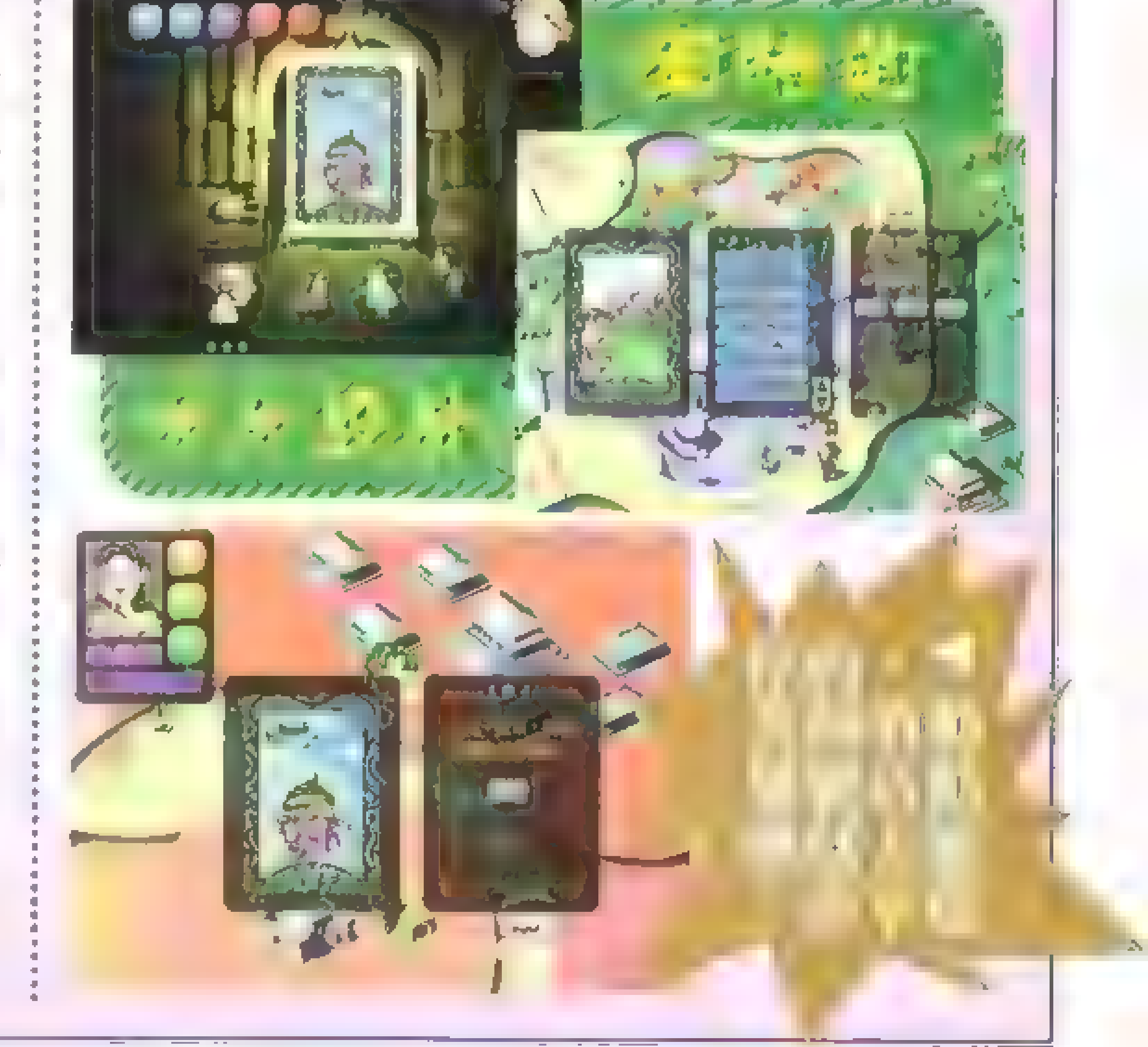
為了讓這類的紙盤遊戲在搬上電腦螢光幕時，仍然能夠保有相當高的趣味度及緊湊感，博碩科技 AI 小組在設計「超級酒店大亨」之前，特別對時下流行的各種「大富翁 like」紙盤遊戲做了相當詳盡的研究，一方面在遊戲規則及相關設定參數上做了許多的測試及調整；一方面透過實際對戰的經驗，增加電腦對手在應付各種狀況時的人工智慧。在「目標明確、規則簡易」的架構之下，讓喜歡單純擲骰子遊樂或是愛動腦筋的玩家們，都能在「超級酒店大亨」中得到相當多的樂趣。

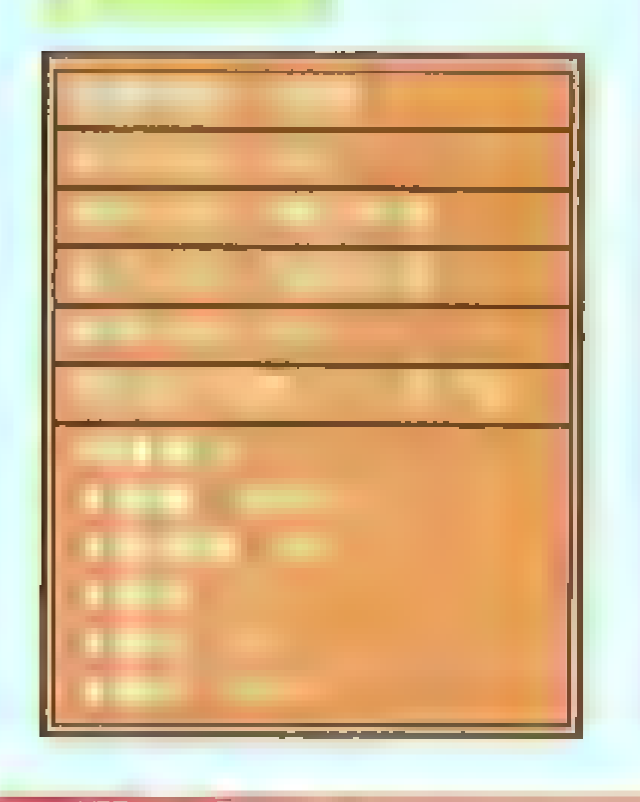


獨特的卡片設計

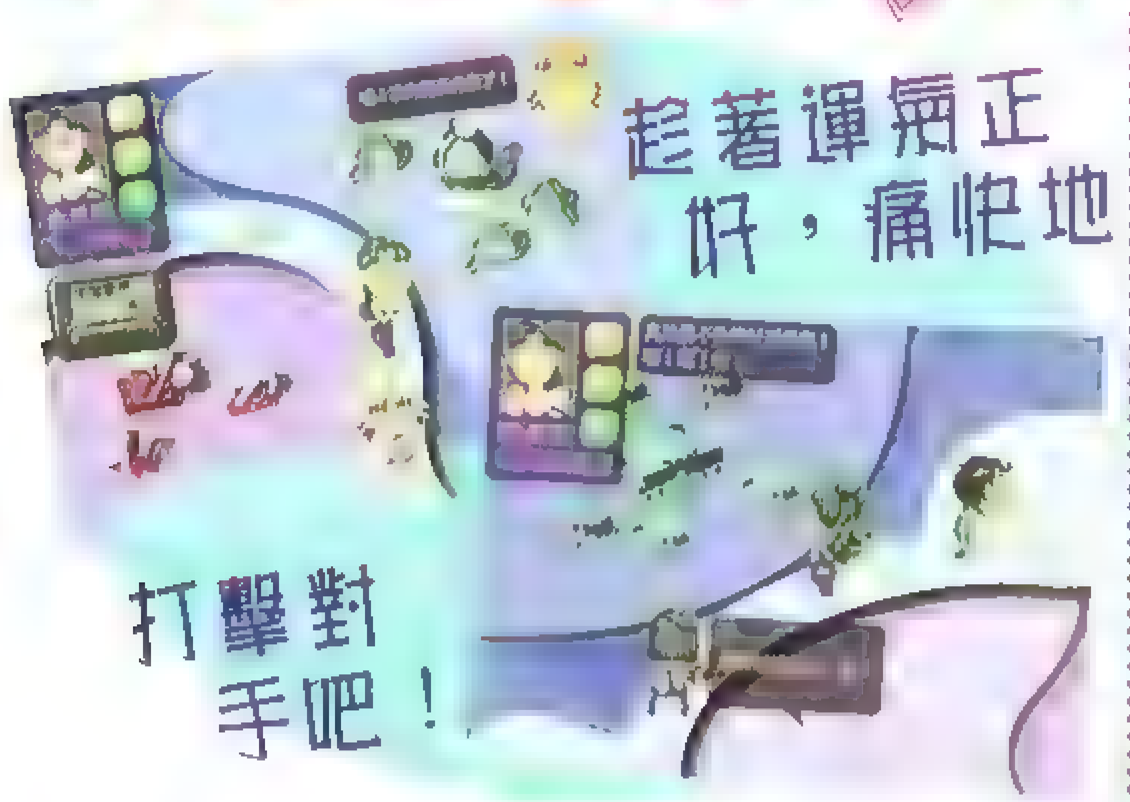
一般此類遊戲卡片總是「取之不盡、用之不竭」地讓玩遊戲的人好像隨時都可以依靠一組功能強大的卡片組合攻城掠地，而在「超級酒店大亨」裡，因為每一張卡片在所有的卡片全部用完之前都只會出現一次，所以每個玩家手中所持有的卡片一定完全不一樣，而遊戲一共設計了一百多張功能各異的卡片，除了翻卡片時的運氣成份之外，玩家更必須要妥善運用手中現有的資源才能克敵制勝。

另外，在「超級酒店大亨」裡所有的卡片都沒有所謂的「市價」，各種卡片都可以自由地在卡片市場裡交易





變化多端的遊戲模式



「超級酒店大亨」提供兩種主要的遊戲模式：「經營模式」和一般大富翁遊戲類似，各方好漢在同一個地圖上互相競爭，誰的經營策略正確（或是運氣特別好），誰就可以打敗所有對手，讓其他人破產後當上唯一的大亨；而「挑戰模式」就比較需要精打細算了，每個玩家在開始挑戰之前，必須先將自己的經營目標定出來，然後以此目標為最後是否獲勝的決定因素。

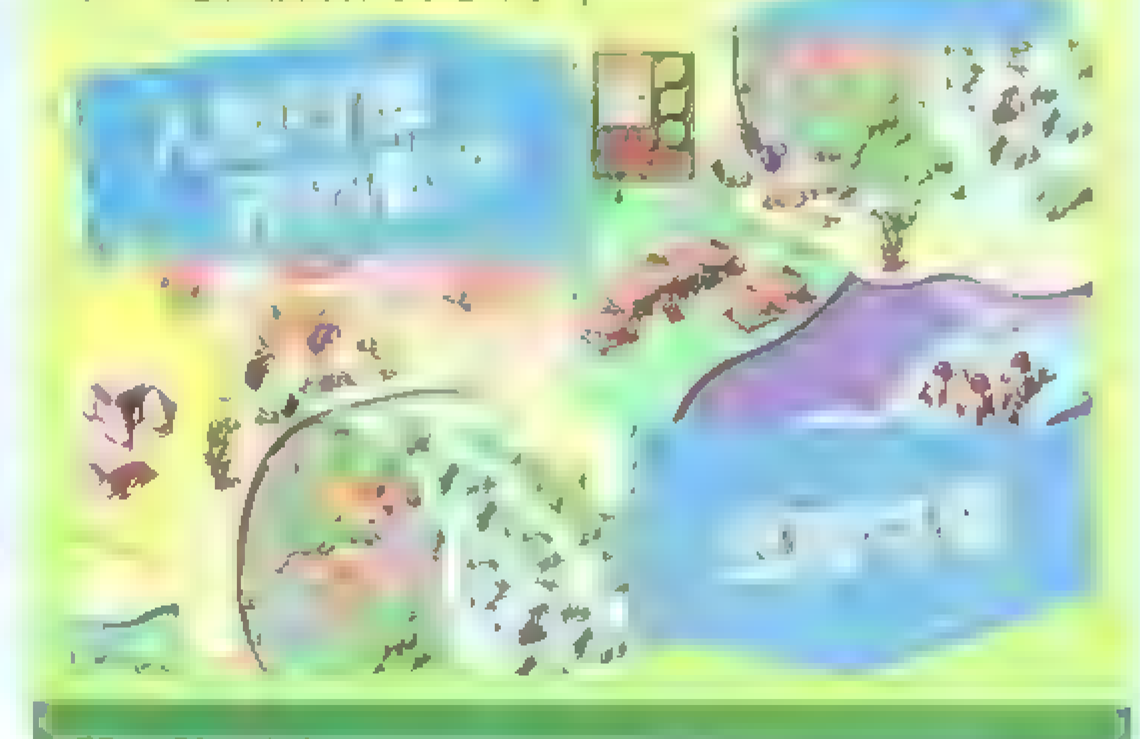
在這種需要動腦筋的遊戲過程中，玩遊戲的人會發現自己不再只是個「擲骰子、看電腦玩」的人，因為每一個決策、每一張卡片的使用，都會對戰局發生相當程度的影響，隨便玩玩而想要在「挑戰模式」中拿到最後的冠軍，可以說幾乎是不可能的。此外，「超級酒店大亨」和一般大富翁遊戲最大的不同點就是各座酒店都有完全不同的特色，有的建造非常容易、但是租金偏低；有的則擁有相當多的酒店入口、但是可能需要常常和對方競爭；有的雖然沒有太大的殺傷力，不過長久經營下來收益也很可觀。在這許多風格各異的酒店發展中，也可以看出每個玩家對於經營企業的手腕及掌控自己手中籌碼的靈活度。在「超級酒店大亨」裡，只要善於運用各種資源，「小兵立大功」的例子可以說是屢見不鮮。

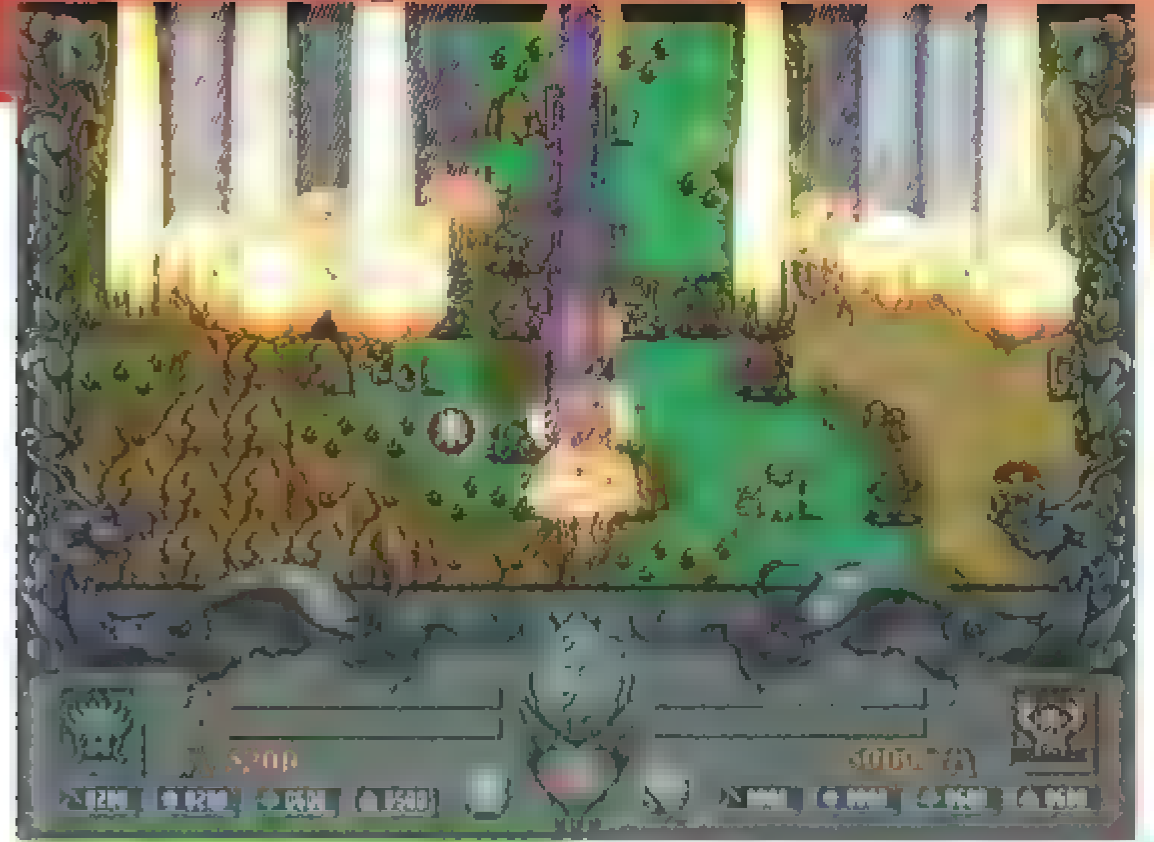
遊戲的開發小組為了使遊戲壽命更長，讓玩家可以每次玩遊戲時都有不一樣的新鮮感，特別設計了一套變數程式，讓每組產業的屬性都可以自由變化。新手開始經營酒店時，可以選擇「固定產業」的模式，等到對經營酒店的各項手法都相當熟練之後，還可以進行「亂數產業」模式，此時電腦會在地圖上亂數產生不同特色的酒店，等於在一張全新的地圖上重新出發，這對於喜好求新求變的朋友而言，的確是相當大的福音。同時，不論是經營或挑戰模式，都有「普通」、「高手」及「大亨」三種等級的難度可供選擇，更大大的增加了遊戲的耐玩度。而「一機多人」及「多人網路連線」的功能也將使玩家透過電腦，和好朋友們共同競技。

華麗討喜的美術風格

除了相當紮實的遊戲設定及完整的遊戲功能之外，「超級酒店大亨」在聲光效果的表現上也是獨樹一格。由知名的電腦遊戲漫畫家所精心繪製的人物及場景，加上各種有趣的音效配合，讓整個遊戲充滿了熱鬧的氣氛。特殊設計的遊戲路徑也不會像一般時下同類型遊戲那樣死板。

最重要的，還是在於「超級酒店大亨」的程式[illegible]高階的繪圖軟體來做更精緻的細部表現，如造型鮮明的各種酒店、人物前進時逗趣的小動作、乃至於如小汽球一般的操作界面，都有非常獨到的特色。相信這個質量俱精的遊戲，一定能替喜歡當大亨的玩家們帶來許多新的樂趣。





軒轅聖戰錄

傳奇故事，螢幕重現

軒轅黃帝大戰蚩尤的故事是許多人耳熟能詳的歷史傳奇故事，本遊戲主要的劇情鋪陳乃是在大戰發生的五千年後蚩尤復活，又重新挑戰軒轅漢族，試圖改寫整個歷史。遊戲的劇情發展雖然是單線式的，但是你在遊戲中如果找齊軒轅黃帝所遺留下來的一些非常重要的寶物，那麼劇情到最後會有不同的變化，所進行的關卡也會不同。整個遊戲大約共有15大關，但在某些關卡上會隨著劇情的演變而多出許多的小關卡。而你將扮演主角，帶領一群上古時代的老祖宗，從逃難、尋找叛軍支援到反撲蚩尤大本營，一步一腳印，慢慢開創漢族的新紀元！

隱藏寶物妙用無窮

遊戲的世界中散落許多的寶物，有些是隱藏的有些則輕鬆便可取得的。寶物的功能分爲一般寶物和戰鬥寶物。戰鬥時會隨機出現一些寶物，當寶物出現時，士氣値比較高的人將可拿到寶物，這些寶物必須在戰鬥中使用，如果放棄不用，戰鬥結束後便會自動消失。這些寶物有的能增強生命力，有的能提升攻擊力、防禦力或是能無條件使用某些非常特殊的技能，增加勝算的機率。而一般寶物則有像旋龜甲、紫心草、靈狐尾、雪蓮等高級寶物，以及可讓特殊人物裝備的上古神兵利器，像魚骨劍啦、八牛弓啦、小牛泉啦等。這些寶物有的可補滿生命，有的可解除一些中毒、混亂或昏迷狀態，有的可讓人物轉職等等，大大增加了遊戲的樂趣。

在不同地形戰鬥時，畫面背景也會相異

遊戲類型：RSLG
發行版本：光碟版
設計公司：大糧
發行公司：智冠科技
使用平台：DOS
發行時間：十月下旬
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：8MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K/M

生產與建設，建國第一要務

召喚出巨龍，噴出烈焰攻擊敵人

全螢幕的法術施展畫面

本遊戲可算是半即時性的策略模擬遊戲，戰爭時沒有即時戰鬥遊戲的壓迫性，玩家將有較多的時間可仔細的構思該如何的開發建設，經營訓練一支強大的部隊，但也不能全然忘我的經營，敵方可是會隨時來犯的。如果想要贏得戰爭的勝利，一定要在每一關進行時先擬定一個良好的開發與建設的計畫，否則很容易一敗塗地。除了首都外，遊戲中有許多的建築物，像村莊、林地、礦場等，這些都可派兵佔領，並升級改建。每一種建築都能生產各種不同的資源，例如農莊主要是提供大量軍糧、而都市提供大量金錢、城堡提供少量金錢、工業點、信仰點和軍糧等，所以玩家必須視整個局勢來建設最迫切需求的建物。而礦產資源更是國家立國之基礎，如果國庫中沒有豐富的木材或礦物存貨，將無法興建任何的建築物，而軍資和軍糧更是訓練部隊最重要的資源，若沒有部隊你只是一隻待宰的羔羊罷了。

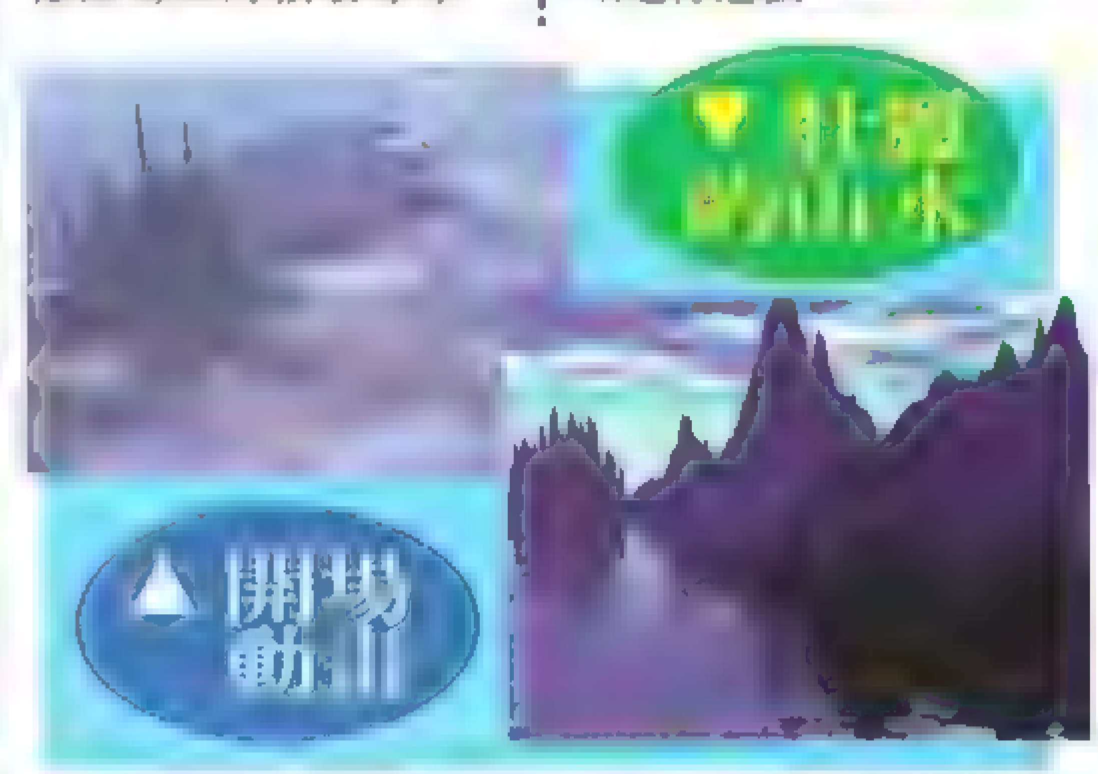
遊戲中的首都或是新增建的堡壘都可生產部隊，而這些兵種部隊正是過關斬將不可或缺的重要的角色，因此企畫人員在這方面下足了功夫，共設計了敵我雙方約四十來種特色迥異的兵種部隊，如專以建設為主的工兵、能施符咒操控敵方的天師及女巫、有特殊抵抗力的英雄和悍武士等等。就拿在上古時期最偉大的發明－指南車來作詳細的說明好了，指南車雖然戰力不佳，但它卻有一項重要的能力－偵查。在每個關卡中都隱藏了許多的寶物以及或多或少的謎題，而指南車是唯一能進行搜索的兵種。例如在沼澤中，沒有海上交通工具可是寸步難行，但傳聞有一師匠造船技術一流，可求助於該名師匠幫助造船，但問題是該如何找出造船師匠呢？啊哈！指南車這時就派上用場囉！遊戲中諸如此類的謎題俯拾皆是，找寶物、尋秘密地點、或是解除陷阱全都靠它呢！此外遊戲還加入了兵種相生相剋的原理，如步兵剋弓兵、弓兵剋騎兵、騎兵剋步兵等，因此玩家如何善用這些兵種部屬作戰，將是定輸贏的重要關鍵？

薛家將

夜夢青龍、高麗生變

唐太宗在夢中見到一條青龍直撲而來，情況十分危急的時刻，此時突然有隻白虎上前護駕，敵住青龍，唐太宗驚醒，正巧內侍傳來緊急消息，說是高麗生變舉兵反叛，要唐太宗交出中原天下，奉高麗王為君。唐太宗緊急召來各大臣商議，李茂公和程咬金上奏東征，同時李茂公也為太宗解夢，說有應夢賢臣薛仁貴可以平東之亂，唐太宗便一面準備東征，一面找尋薛仁貴的下落，故事便從此展開…

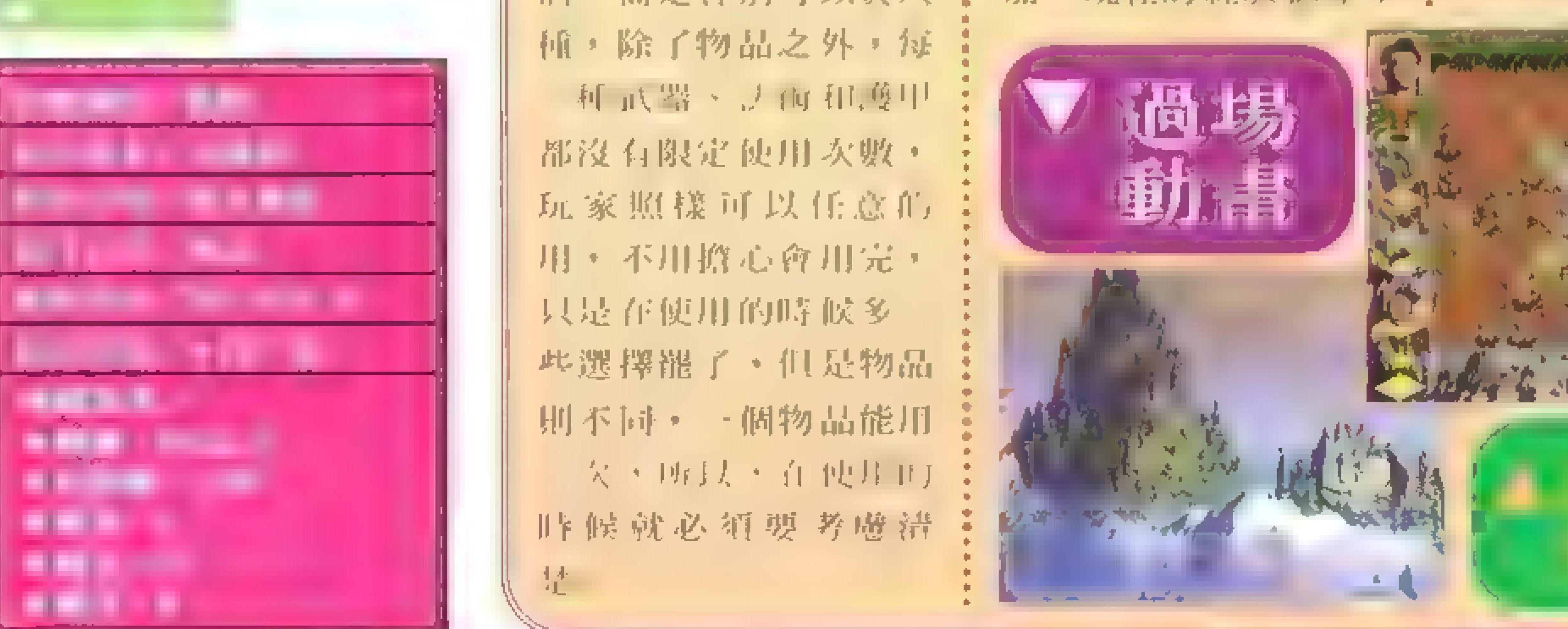
由於薛平貴征東的故事本來就是流傳甚廣，其中有著許許多多的精彩情節和傳奇人物，像能算陰陽的李茂公，機變百出的程咬金，和耿直的尉遲恭，陰險毒辣的張環等等，在遊戲製作之初，就被納入遊戲樂趣的範圍，所以這款戰略遊戲在劇情的部份也相對的加重了比例，使得劇情和玩法的結合能夠互相輝映。同時也加長了劇情，使得關卡變成三十幾關，在某些路線上也出現分支的現象，讓玩家可以選擇不同的路線來進行遊戲。



多樣物品、多種效果

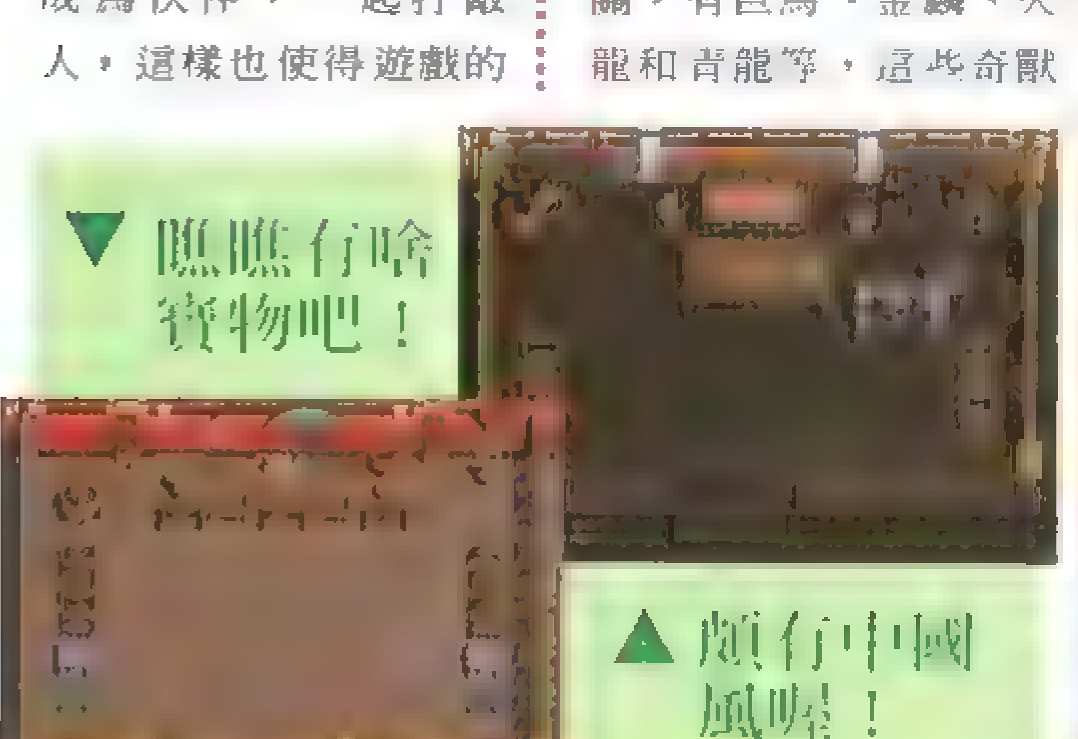
這款遊戲的武器、物品、法術、和護甲都是分門別類的，但是這一次，不再是武器、物品、法術只能各帶一個，而是各別可以買八種，除了物品之外，每一種武器、法術和護甲都沒有限定使用次數，玩家照樣可以任意的用，不用擔心會用完，只是在使用的時候多此選擇罷了，但是物品則不同，一個物品能用一次，所以，在使用的時候就必須要考慮清楚。

除此之外，遊戲的法術系統也相當不同，同一種法術在主角升級的過程中都會逐漸的加強效果，同樣的法術會加上現在的經驗值予以一個比較大的防護或殺傷力，這使得玩家可以不用花太多錢來購買法術，也讓遊戲更具變化性。



強將攔路，奇獸把

“不是所有的敵人永遠是敵人”，這句話像極了繞口令，但卻是薛家將中的特色，這款遊戲一改旭光以往的作風，在關卡中的敵人有時會因爲劇情的變化而成爲伙伴，一起打敵人，這樣也使得遊戲的樂趣更加多樣化，甚至還會出現敵人的主將在被我方破去魔法時，反而領悟妙諦眞言，功成而去的劇情。除此之外，這款遊戲也加入了許多所謂的奇獸和機關，有巨馬、金麟、火龍和青龍等，這些奇獸



▼瞧瞧有啥寶物吧！

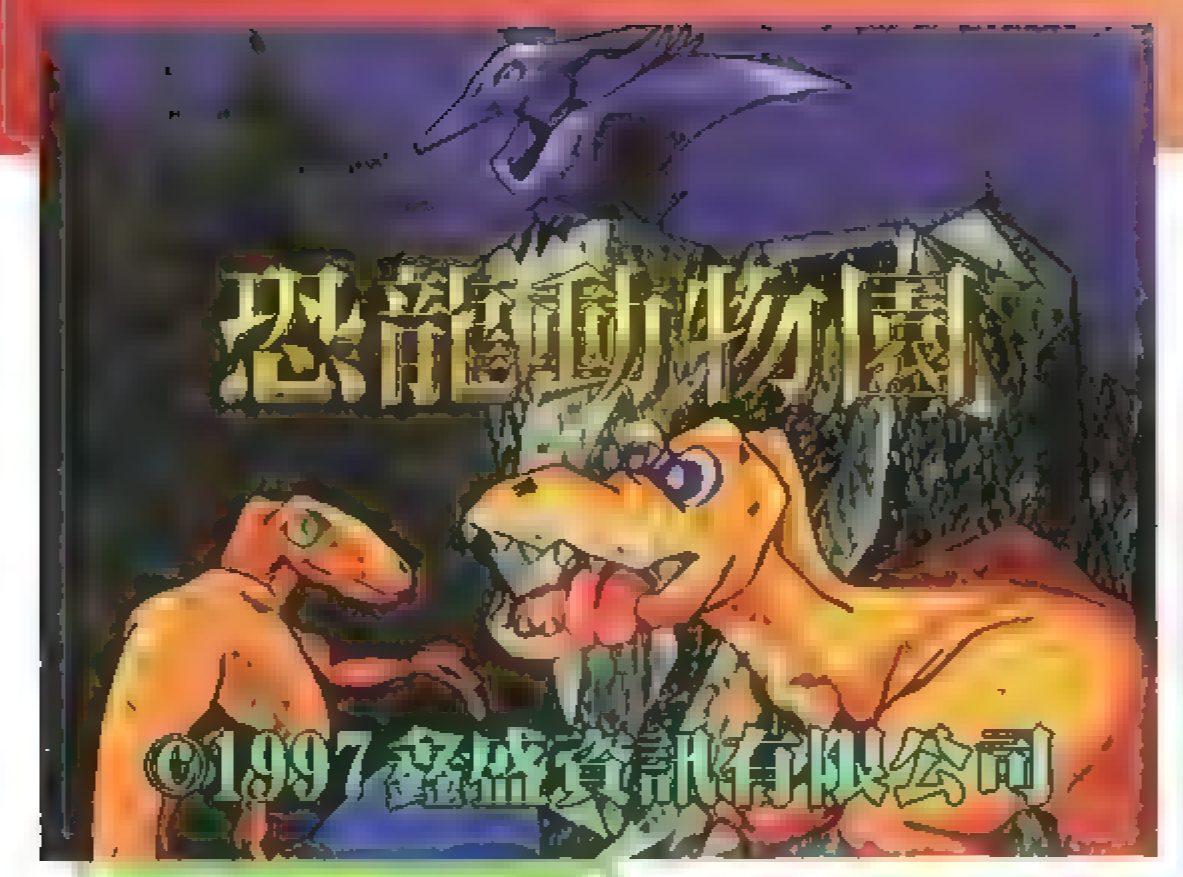
▲頗有中國風喔！

有著十分可怕的殺傷力，不易對付，不過，如果去找李茂公，他就會給玩家一個很好的建議來對付這些可怕的怪物。

薛家將一進入主題畫面就是全頁，功能表是和視窗軟體一樣，當游標移到螢幕下方，圖形介面就會自動升上來，這種操作會使得許多玩家如同在操作視窗軟體一樣，可以十分順手，同時，遊戲也將原本的操作圖像加大，立體的放在螢幕上，盡量少用文字，而以圖形代替，讓玩家能更快上手，也容易記憶，所以，遊戲的介面和以往的產品有許許多多的不同，卻是更好操作。

機關陣法・五行相剋

遊戲延續了旭光在製作虎將神兵的陣法經驗，玩家可以直接見到陣法中的風雷閃電，和五行兵種在陣法裡面相剋的狀況，像是遊戲中的黑煞奇棺陣、風雷陣、迷魂陣、烏雲蓋天陣、冰龍陣等等，各式各樣奇奇怪怪的陣法和效果都會直接出現在玩家的眼前。兵種共分爲金、木、水、火、土五種，每一種兵員又有三種不同的等級，所以便產生相生相剋的原理，五行之中木剋土，所以站在相同的地面上作戰時，木兵打土兵一定會佔盡優勢，但是如果土兵是在一個有加強掩護效果的地形時，情況可能就會改觀。護身術是這個遊戲自創的玩法，有些敵人練過十分厲害的法術，使得這個敵人主將威力強大，在這個時候，玩家就可以回到議事廳去詢問李茂公和程咬金的意見，他們會提供玩家一些消息，來對付這種可怕的敵人，只要將敵人的法器或護身武功破去，這些主將就和凡人無異，不再是刀槍不入，而是可以被消滅的，當然，如果玩家的功力高強，可以根本不理會敵人的護身法咒，照樣可以一刀讓對方掛掉，不過，這得要玩家是高手才行。除了護身法咒之外，鎮敵法寶、奇術咒法也一應出爐，青龍和火龍會在地圖上直接動態出現，攻擊敵人，冰龍會忽隱忽現呢！



X世代的新寵物－恐龍

在恐龍動物園中玩家扮演一名出色的科學家，基於對恐龍的熱愛，不眠不休的研究如何使恐龍復生的技術，可是當他向動物園提出這個構想的時候，大部份的人不是不願相信，就是認為養恐龍是很危險的事情，因而都不肯幫助他，於是他只好向銀行貸款自己開設動物園來實現這個願望。

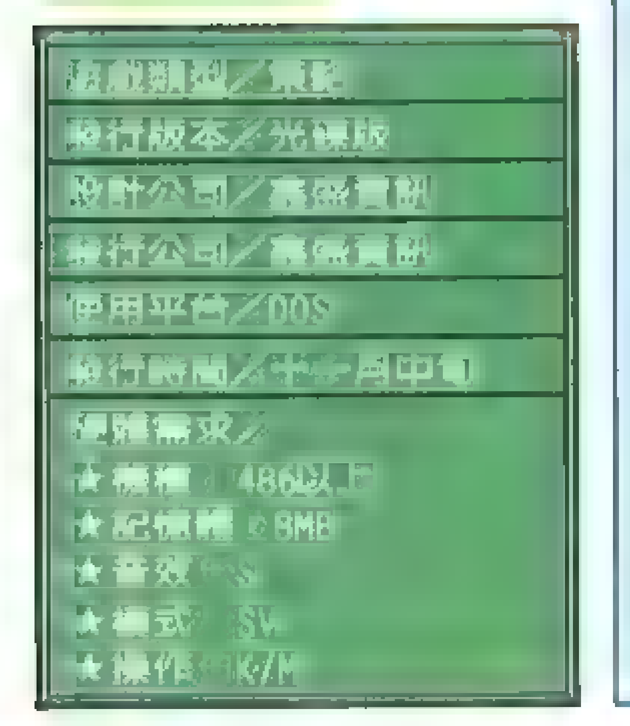
在遊戲中玩家主要的挑戰來自兩個地方，一是必需將動物園經營的有聲有色，吸引遊客上門以賺取更多的錢，二是利用賺到的錢，培育出更多的恐龍；這兩項因素是互為因果的，如果玩家的策略運用得宜，便可以達到相輔相成的效果，反之便有可能造成惡性循環，最終導致GAME OVER的下場。遊戲中採用REAL TIME（即時）的時間計算方式，即使玩家什麼事都不做，日子還是會一天一天的過去，因此玩家必需把握每一分每一秒，將有限的資源做最好的運用；所以囉如果您的手腳夠快，遊戲中提供有一個『加一天』的功能，如果您覺得已經沒有什麼事要做了，便可以用這個功能讓時間過的更快一點，當然也就可以更快一點看到結果了，完全免去等待的無聊過程。

◄◄歡迎光臨恐龍動物園

►►小心別讓小恐龍生病喔！

開創一個屬於自己的動物園…

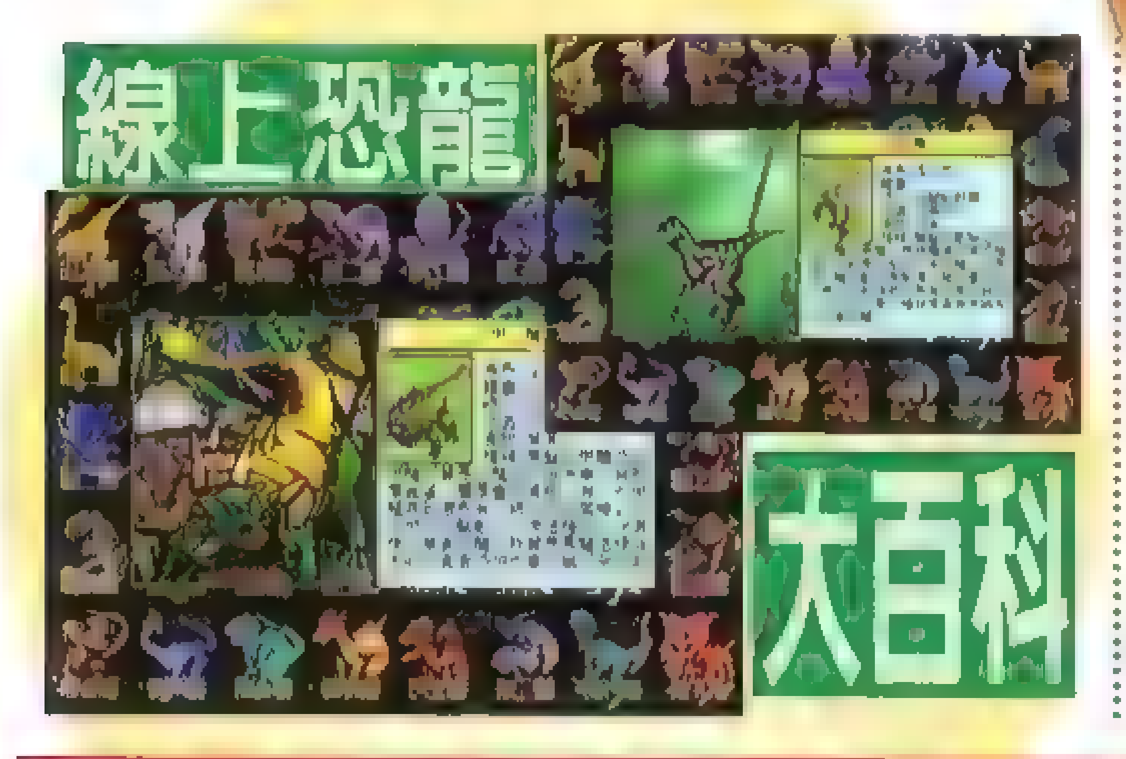
談過遊戲的基本架構後讓我們先來看看遊戲中有關於經營的部份，動物園的土地都是租來的，玩家可以依照自己的需求決定要租用多少土地，並加以適當的開發，也就是要在租的土地上建設許多相關設施，如：廁所、電動遊樂設備、休閒設施、涼亭、餐廳、服務中心、柵欄、道路…等，如此才能吸引遊客上門從事休閒活動，也才能夠賺到足夠的錢來培養恐龍，並繼續擴充動物園，使其成為國際知名的五星級動物園。建設動物園的方法有點類似模擬城市的做法，玩家只要以滑鼠點選即可將所選定的設施或建築加在地圖上，要想吸引遊客上門除了要有足夠的設備之外，各項設備的位置也是很重要的，分佈要均勻，而且不能把兩種不適合的設施擺在一起，比方說，你不可以把所有廁所都集中在一個角落，不然其他地方的遊客要尿尿就很不方便啦！還有廁所和餐廳也不能擺在一起，很不衛生的咧！



遊戲類型／策略
發行版本／光碟版
設計公司／鑫盛資訊
發行公司／鑫盛資訊
使用平台／DOS
發行時間／十一月中旬
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：[illegible] ★模式：SV[illegible] ★操作：K/M

遊戲的另一項重頭戲就是養恐龍，這部份就牽涉到『科技指數』了，遊戲中玩家必需投資一定金額的資金做爲研究發展費用，如此便能提高動物園的『科技指數』，也才能夠開始培育恐龍，一共有40種恐龍可以培育，不管是哪一種恐龍只要能夠培育成功一次，以後就不需再花錢培育，只要直接下蛋並加以孵化即可，生出來的恐龍必需加以小心照顧，否則很容易生病甚至死掉。

除此之外，遊戲還有大百科的功能，以精彩的圖文詳細介紹遊戲中所有的40種恐龍的資料，讓玩家在遊戲中可以學習到更多有關於恐龍的正確知識，其中有許多資料可還是科學家在最近這幾年才得到的最新發現呢！而國內大部份介紹恐龍的書都是翻譯外國的資料，時效上本來就慢一點，因此在本遊戲中玩家可以看到許多書上可能都還找不到的最新資料。



小心別讓恐龍亂咬人

進行遊戲時還會伴隨各種天災，包括：水災、火災、地震、龍捲風…等會危害到恐龍的健康狀況，因此每次大災後一定要記得將園中所有恐龍的健康狀況檢查過一遍才行，最可怕的還是傳染病（說到這裡相信您還記得前一陣子的口蹄疫有多可怕吧），因此傳染病的防治非得下功夫做好不可。上述的天災不只會危害恐龍的生命與健康，有些還會破壞動物園裡的各項設施，因此每次天災發生後一定要把整個動物園巡過一遍，確定損害的情況，如果發現有柵欄破損的情況，一定要立刻修補，否則一旦讓恐龍跑出去到處亂咬人，嘿嘿！那可就慘囉！『恐龍動物園』讓玩家可以用640×480，256色的精緻畫面來養恐龍，而且還加入了經營策略的挑戰性，因此更具娛樂性與耐玩性喔！

三國風雲人物
嶄新登場

富甲天下2

想必許多三國迷的玩家，已歷經數種三國戰略式的遊戲，對於三國時代群雄割據、主公們計策如何攻佔城池、武將們如何在戰場上擊潰敵人的場面必定耳熟能詳。『富甲天下2』承襲一代的風格，仍以三國時代爲背景，遊戲方式結合大富翁式及戰略式進行。有四位主公供你選擇：你可選擇人氣旺的劉備、形勢強的孫權、一代奸雄的曹操以及肥嘟嘟騎兩匹馬的董卓。每個主公各有不同的屬性，遊戲的刺激性在於你要和其他主公爭奪天下，誰先佔領所有的城池便宣告一統天下。所以你可以一個人玩或是與三位好友一同廝殺較勁（我是指在遊戲喔！）。

當你經過敵方主公的城池時，必須繳過路費。你也可以拒繳過路費，而選擇武將單挑、野戰或攻城戰。要是你既不繳過路費，身旁也沒武將和士兵，你可能中途就宣告出局喔！遊戲中也增加不少趣味的風格，增添許多意想不到的爆笑場景，且聽我娓娓道來吧！

▼充滿自信的模樣唷！

▲試試手氣如何吧！

可愛的人物造形

人性化的操作，讓玩家進行遊戲時不需大傷腦筋。玩家若欲查詢武將們的各項屬性，只要點取你想知道的屬性，電腦會按照屬性之大小一一排列下來，玩家們自然一目了然。還有玩家欲查詢各項計謀的作用，遊戲中都會說明的十分詳細，使玩家不用一邊玩還一邊翻手冊，夠體貼了吧！

畫面採用斜向45度視角，而裡面所有的人物、場景造型都是由3D精心繪製而成，十分的華麗、可愛，這時筆者不得不向那些絞盡腦汁繪製圖形的美術小組致敬。據說他們夜以繼日地繪製已到咳血的地步（啊…有點稍微誇張），不過那些精緻可愛的人物場景造型眞的讓筆者五體投地，可見製作小組的用心。

▲動畫的製作相當細緻

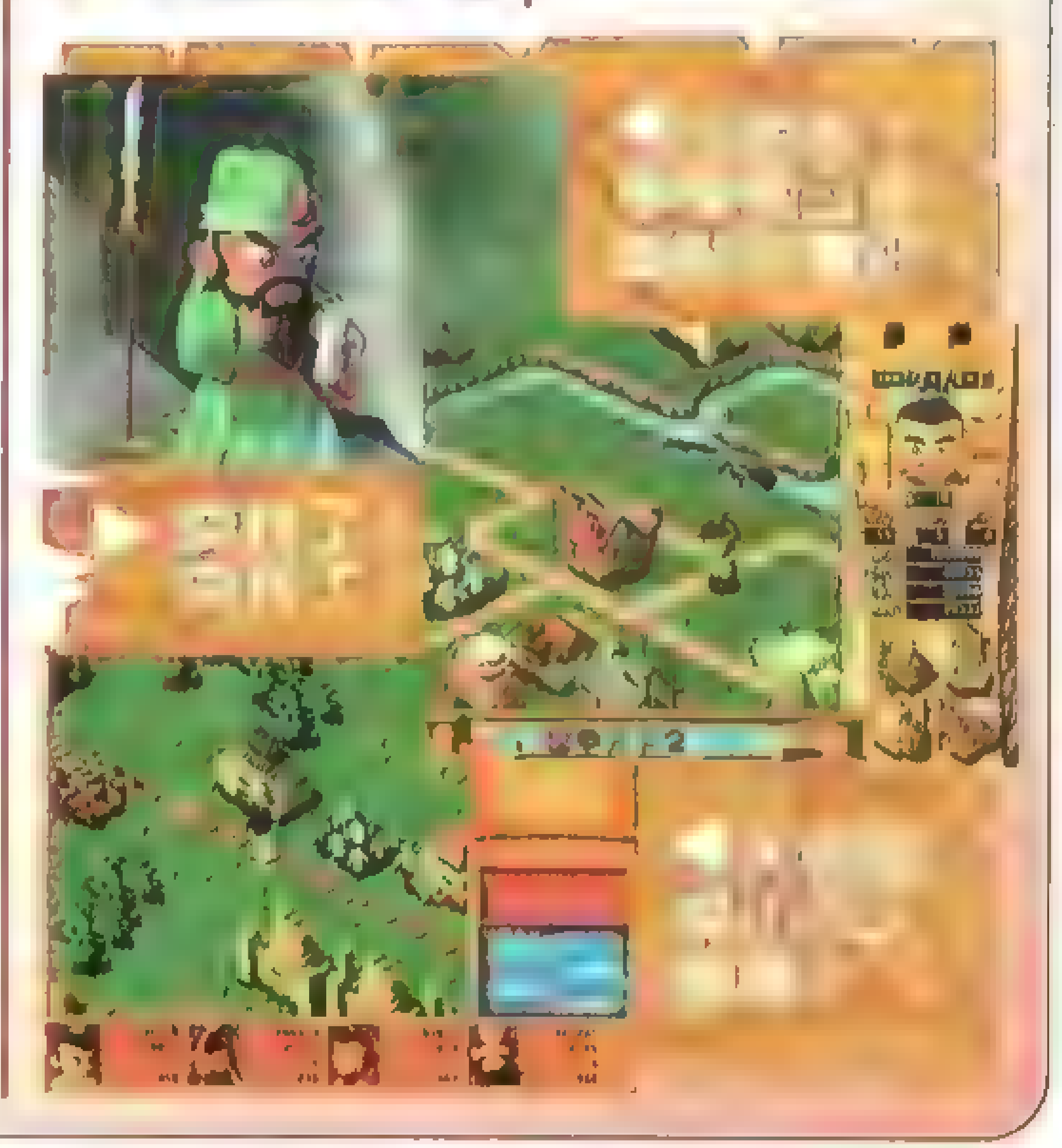
▲走開別擋大爺的路

◀看我手下的猛將夠強吧！

稀奇好玩的場景、意想不到的特殊事件

「富甲天下2」比一代增加更多的特殊場景，你可以到賭場試試自己的手氣如何；武器店裡數十種的奇特兵器：如丈八蛇矛、吞雲斧供你選擇；錦囊舖裡販賣超過四十多種的奇特計謀：如「美人計」可使敵方主公春心蕩漾、停留數回合不走；「隔岸觀火」把敵方主公的城池建設燒個精光；你更可以使個「混水摸魚」讓敵方主公的士兵四處逃亡；而倘若你覺得兵力不夠，募兵處可以代為募集所須的兵數，而酒館更可以尋到各方精英擔任你的武將或參謀。如果你的心愛武將不幸受傷，醫館可以為你治療。假如你覺得身邊的愛將智商不夠，藏經閣裡有各式各樣的經書，你可以購買經書讓你的愛將回去猛K。還有那特別的機關房，提供各式各樣的機關，買個鐵掛鉤或是火力超強的加農炮來佈置一番，當敵方陷入機關時，保證讓他們抱頭鼠竄。

突發事件多達數十種，全看運氣了，有時可能有富商向你捐一大筆錢；或是某某人士捐贈城池一座；遇上孫子的傳人會向你獻上一個計謀、或是華佗再現醫治手下所有的武將。不過有時你可能很倒楣，遇上飛賊洗劫身上所有的財物；或是自己的城池遭遇饑荒，百姓人數劇減；碰到山石檔在你路前，你只能往回走。還有好多好多的奇奇怪怪的事件，就等著你來親自挖掘吧！



新增的任務設定、考驗你的機智

二代中新增了主公對城池的任務設定。擔任主公的你，要在自己所屬的城池中加以建設，每一個所屬的城池都可派一員武將擔任守城的任務。而主公也要訓練自己城池內的士兵，以應付敵方的進攻。在城池建設方面，有許多不同的建設可增加城池的屬性。例如商店街可以提高稅金的收入、建護城河可以增加城池的防禦力、蓋設糧倉不僅可以提高城池內兵力的上限值，也可以預防饑荒的發生、建設練兵場可以使士兵升級、兵器庫可以訓練槍兵、馬廄則可以訓練騎兵，相當富有變化。

「富甲天下2」是一款老少咸宜的遊戲，適合所有熱愛電腦軟體遊戲的玩家們。玩過一代的玩家，再來品嚐這場精采絕倫的天下之戰。初次接觸這款類型遊戲的玩家，請來試試這款與眾不同的「富甲天下2」吧！

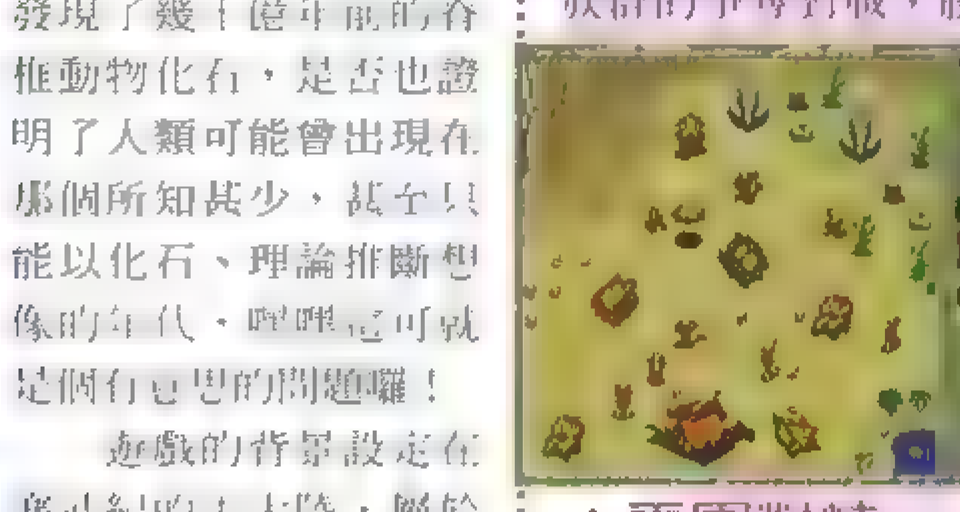
遠古時代的戰爭…

賽武爭戰

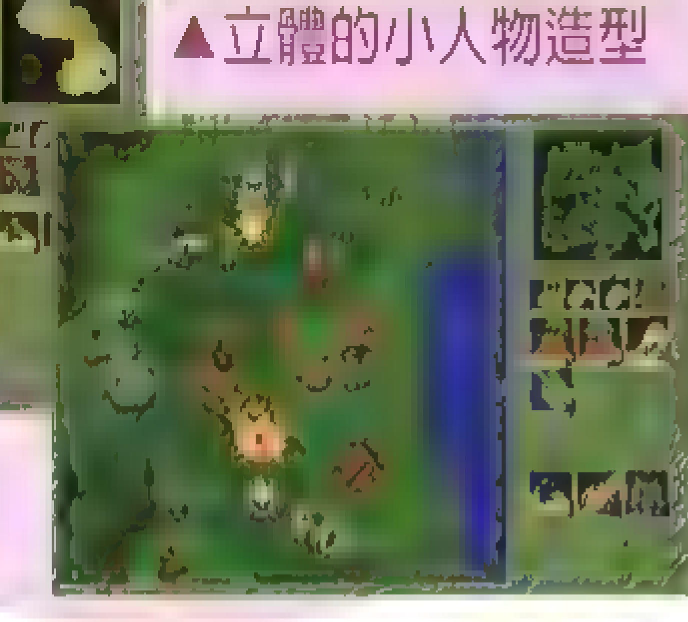
古生物的形體及其出現的年代，通常以挖掘出土的化石來証明其存在，而如果有一天，發現了幾十億年前的脊椎動物化石，是否也證明了人類可能曾出現在那個所知甚少，甚至只能以化石、理論推斷想像的年代，哩哩這可就是個有意思的問題囉！

遊戲的背景設定在賽武紀的古大陸，屬於人類的兩大族群—酷似東方人、文明較高的龍族，以及半人半獸、喜好掠奪的吾爾族，在氣候多變、資源糧食有限的環境下，人口成長成為最大的隱憂，為了謀求解決的方法，本性使然的吾爾族，發動了對龍族的侵略戰爭，為了族群生存續絕，龍族只有全力起身對抗，兩大族群的爭奪對戰，勝敗難料，而散居於大陸各地的史前怪獸，隨時可投靠任一族群，也為這場戰爭投入更多變數。

▲立體的小人物造型

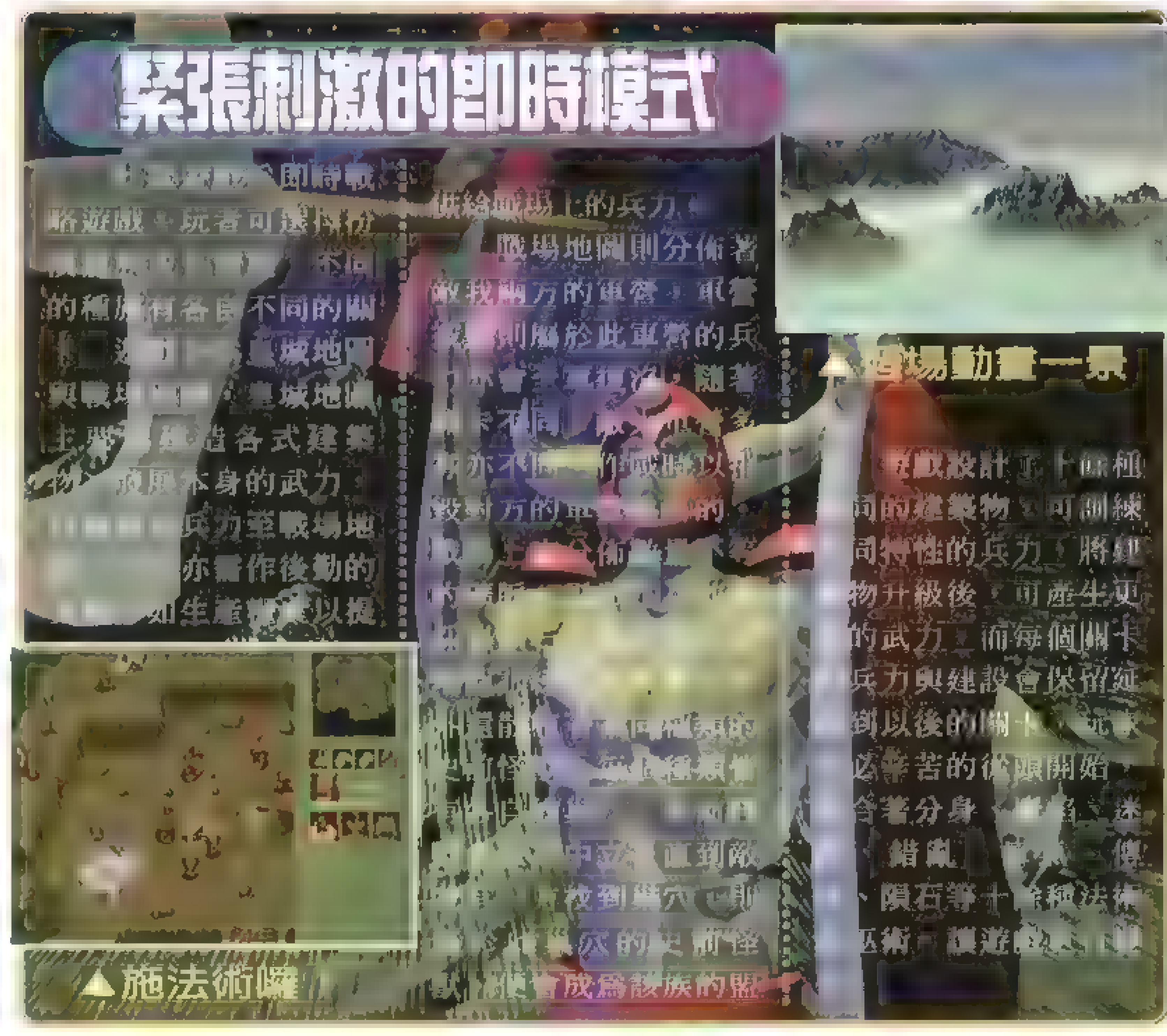


▲兩軍對峙



▶激烈的戰火

緊張刺激的即時模式



[illegible]即時戰[illegible]略遊戲，玩者可選擇[illegible]不同的種族，有各自不同的關[illegible]城地[illegible]與戰場[illegible]城地[illegible]主要[illegible]造各式建築[illegible]及原本身的武力[illegible]兵力至戰場地[illegible]亦需作後勤的[illegible]如生產[illegible]以提供給戰場上的兵力[illegible]戰場地圖則分佈著敵我兩方的軍營，軍營[illegible]則屬於此軍營的兵[illegible]隨著[illegible]不同[illegible]亦不[illegible]以[illegible]敵方的[illegible]的[illegible]術[illegible]直到敵[illegible]穴[illegible]穴的史前怪[illegible]會成為該族的盟[illegible]

▲過場動畫一景

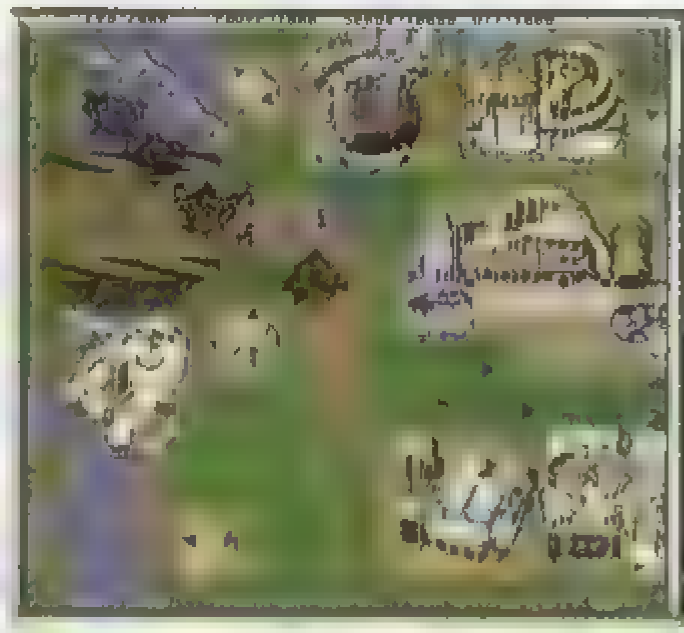
[illegible]遊戲設計近十餘種[illegible]同的建築物，可訓練[illegible]同特性的兵力，將建[illegible]物升級後，可產生更[illegible]的武力，而每個關卡[illegible]兵力與建設會保留延[illegible]到以後的關卡[illegible]必辛苦的從頭開始[illegible]含著分身[illegible]迷[illegible]錯亂[illegible]隕石等十[illegible]種法術[illegible]巫術[illegible]讓遊戲[illegible]

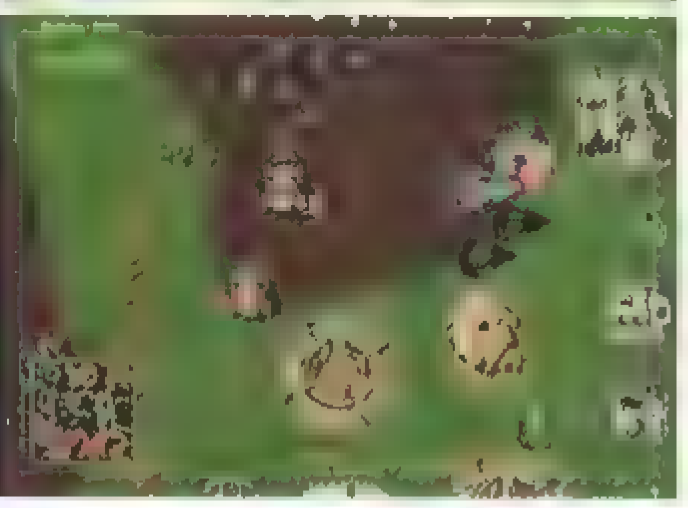
▲施法術囉

最好的中文化即時戰略遊戲！

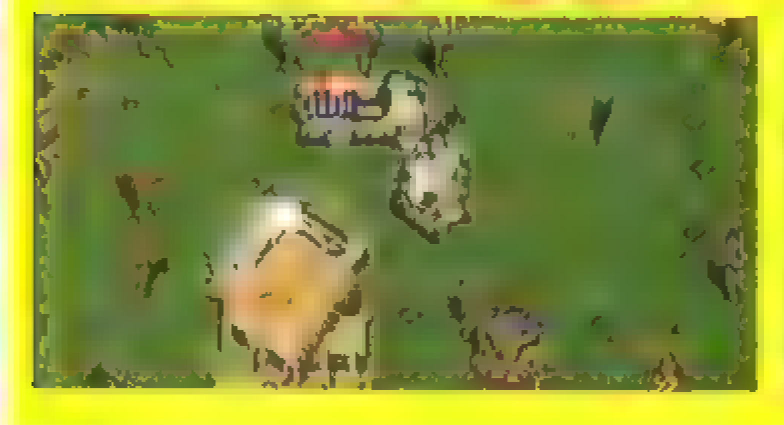
攻殼總司令

為人類的生命及公司的利益而戰！





強悍的電腦 AI 讓你措手不及的及時戰略遊戲



- ．可無限制的創造作戰單位及生產建築、增加遊戲勝算
- ．超大作戰地圖，絕對超越現今同類型遊戲
- ．合乎人性的自動管理功能，所有生產單位，例如：電場、播種車、採收車等．．．都會自動工作及生產，免除你手忙腳亂的困擾！
- ．專為及時戰略遊戲的好戰份子所設計的超強電腦 AI
- ．大量獨特的作戰單位，包括：陸、海、空及兩棲各式新型武器
- .16 關單機任務及超過 20 關的連線任務
- ．完全支援多人連線：MODEM 連線、一對一、 IPX 區域網路及 INTERNET 8 人連線功能
- ．地圖編輯功能，創造你自己的新戰場

北區　台北市吉林路 144 巷 11 號　TEL：(02)581-2672　FAX：(02)581-2690
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號　TEL：(04)338-0287　FAX：(04)338-0285
南區　高雄市新莊仔路 604 巷 3 號　TEL：(07)348-7350　FAX：(07)348-7351

特別推薦：http://www.hwaei.com.tw

今年即時策略遊戲最悍的黑馬

一觸即發

戰火一觸即發，誰能雄霸天下？

「星際大戰」小說原著作者，又一暢銷小說改編開放地圖編輯功能，支援網路對戰模式

最高可支援1280*1024解析度，同時支援win95與Mac系統。沙漠、極地、熱帶、火山四種不同作戰地形任您選擇。發掘毀滅之古文明，追擊敵人偵察隊，防禦敵機空襲……40種不同任務關卡等著您來挑戰！

系統需求

PC 部份
P-90 以上
Win95 或 NT4.0
16MB RAM
2MB VGA Card
音效卡

Mac 部份
68040 處理器以上
(Power PC 相容)
8MB RAM
Syetem7.2

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02)581-2672 FAX：(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：04-338-0287 FAX：04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351
特別推薦：http://www.hwaei.com.tw

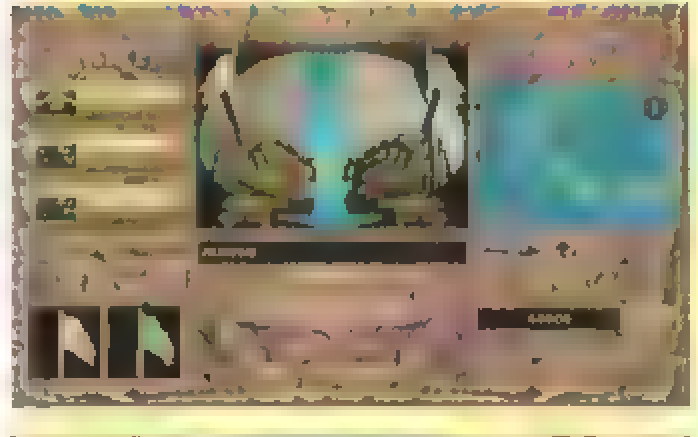
七海爭霸

海軍戰棋的第一把交椅

只要**780**元，
買個**海軍總司令**來當！

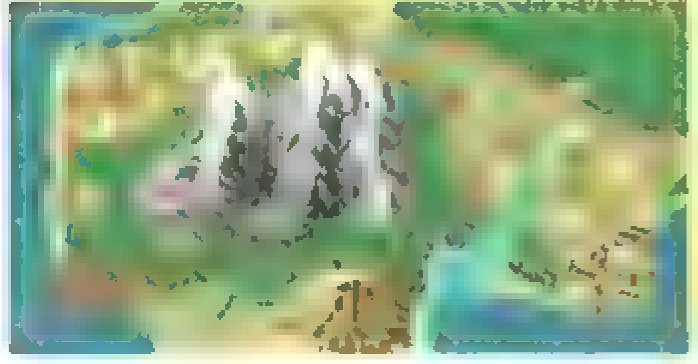
功能介紹

全中文操作界面
全程中文語音及數位音效操作界面讓您馬上上手。左圖即為本遊戲的戰鬥畫面。



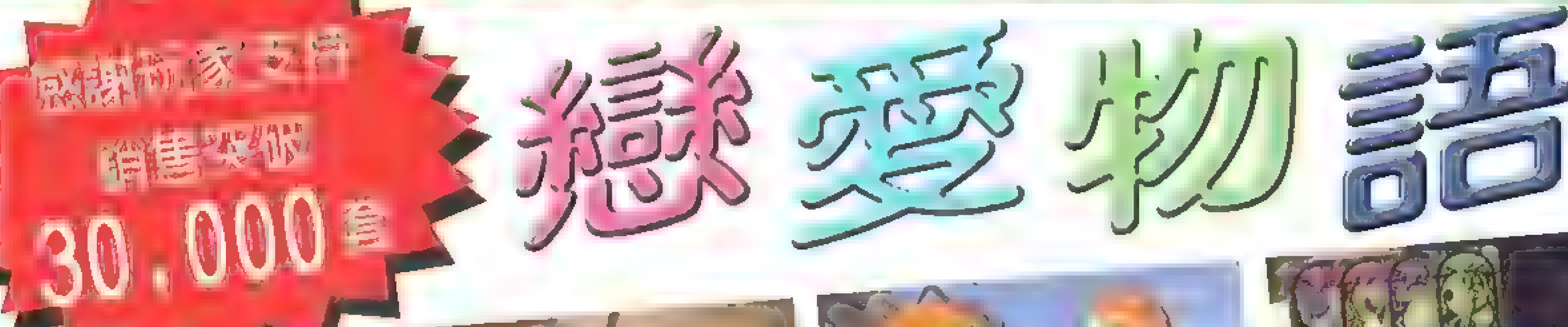
可進行網路對戰
本款遊戲可支援ＩＰＸ、Internet、以及Moden對戰，左圖則是進行「人對人」網路通信對戰的畫面；當然您也可以選擇與電腦進行捉對厮殺。戰場地圖的面積大小不同，本款遊戲中共收錄了十七個關卡。

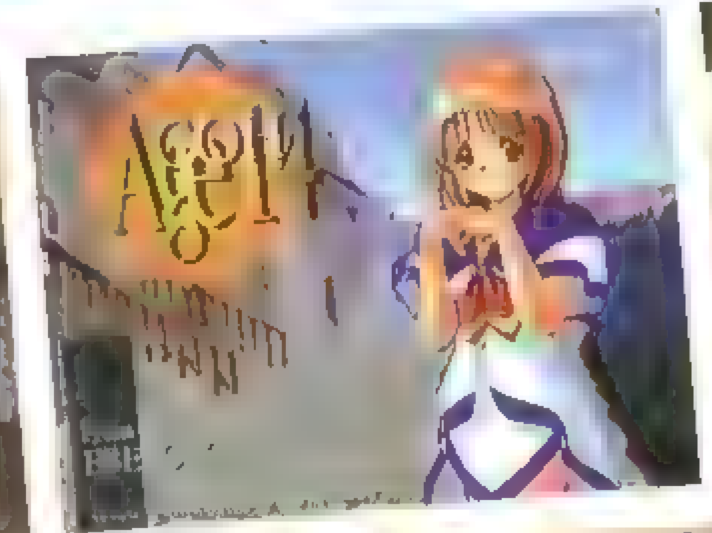
精采絕倫的動畫
任務的解說、船艦的建造與戰鬥，都有其專屬的動畫　左圖則為艦隊對港口進行砲擊，巨大的火炷衝上雲端的情形。

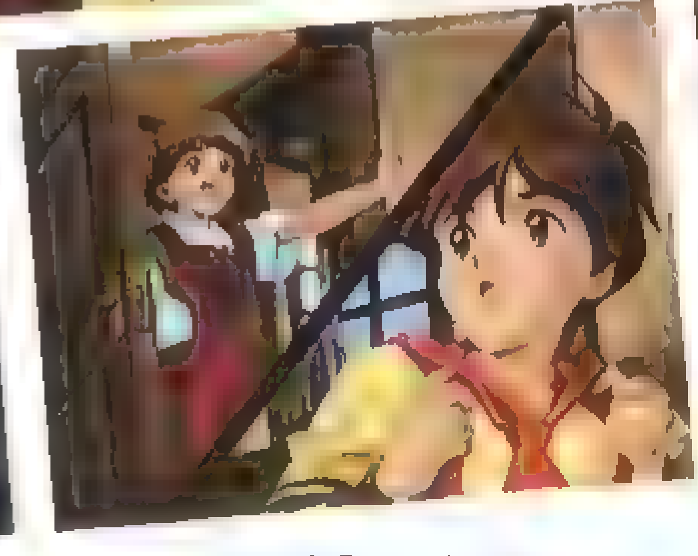


精采的戰役內容
從建造港口、進行補給，建立強大的艦隊，完全一手包辦

超越美少女夢工廠的養成遊戲





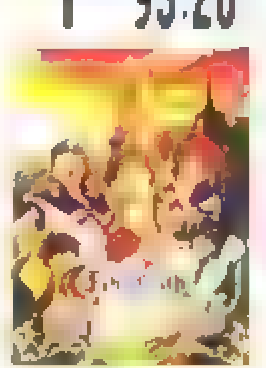


感謝玩家的肯定

想談戀愛先玩戀愛物語

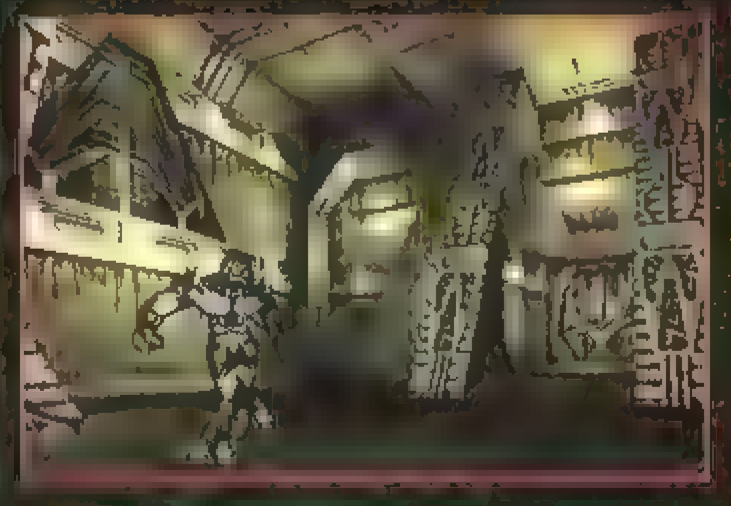
- ■第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法爲中心。
- ■第二階段：描述主角青春期的種種際遇爲中心。
- ■隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- ■學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- ■人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- ■角色衆多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

↑電腦遊戲世界雜誌排名第一名



↑GK遊戲王國雜誌排行榜第一名

↑軟世雜誌譽爲「非常黑馬」

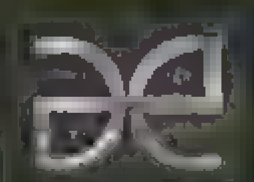


http:\\www.ussummit.com.tw

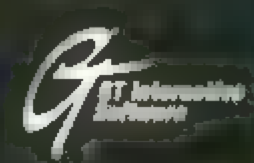
魔域幻境 UNREAL

太空船在不知名的行星墜毀，而你是唯一的生還者。環顧四周，晶瑩的湖水微光閃爍，卻鬼影幢幢，外星人的建築高聳直立在黑暗之中。突然，道路燃起熊熊的火焰，而傾圮的神廟就在前方等您自投羅網，這時候您開始感到恐懼，這是一個真實的世界，但是也是一個您一無所知的世界，您只是一位不速之客。有史以來最平滑華麗的3D環境，您只能在這個世界裡躲藏、苟延殘喘，想盡辦法殺出重圍。

魔域幻境，來自虛幻之中…最真實的恐懼！



適用於Pentium處理器
能將MMX 的特性發揮到極限!



總代理
SUMMIT
美商新美
美商新美股份有限公司
台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)706-0660

LOOK FOR THE NOVEL FROM POCKET BOOKS

三國風雲
看諸葛孔明呼風喚雨的神奇
看趙子龍單騎救主無人能敵
歷時二年精心製作
史上最强中文即時戰略巨作
即將登場·
無人能敵!!
21 世紀縱橫
股份有限公司

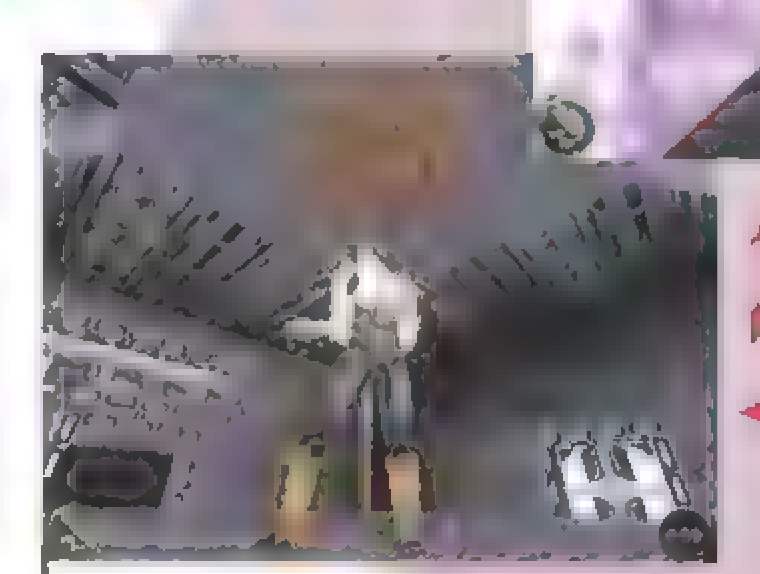
狂飆熱賣中！
立刻引爆登場
多種的遊戲結局
Holy Island
聖光島
智冠科技股份有限公司
21
世紀縱橫
股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段100號20F B5. B6
TEL(02)6962020 FAX(02)6961010 B.B.S 886-2-6962396
yoki

唯有千錘百鍊的絕地武士，才能以原力爲其盟友，縱橫宇宙！

各位星際大戰迷們，經過長久的等待，一九九五年星際大戰系列中最暢銷、得獎無數的死星戰將續集─『絕地武士』，將在今年秋天席捲銀河，再創宇宙傳奇！『絕地武士』是一個第一人稱，全3D的動作遊戲。除了令人期待的網路對戰功能，最讓人興奮的該是光劍的出現以及各種分屬光明及黑暗面原力的運用了。想像一下雙手高舉泛著藍光的光劍，在空中畫出一道道眩目的弧線。銀河系的未來，就掌握在你的手中！

『絕地武士』提供超過十二個以上的關卡讓玩者探索，鉅細靡遺的迷宮及精緻的背景將會讓你歎爲觀止。玩家必須面對險險的敵人，再次爲反抗軍的前途而戰。全螢幕的過場情節影片更襯托出此次任務的驚險，宇宙中永垂不朽的英雄傳奇將由你親身締造。

遊戲的首席工程師Justin Chin表示"死星戰將迷們最讓人期待的多人連線功能將是『絕地武士』的重點之一，除此之外，我們加入了許多精彩的過場影片，配合光劍和原力的使用，絕對會帶給玩家們前所未有的全新體驗。"



↑用光劍殺出重圍

←各種不同的視角

追隨光明或屈服黑暗，全在你一念之間！

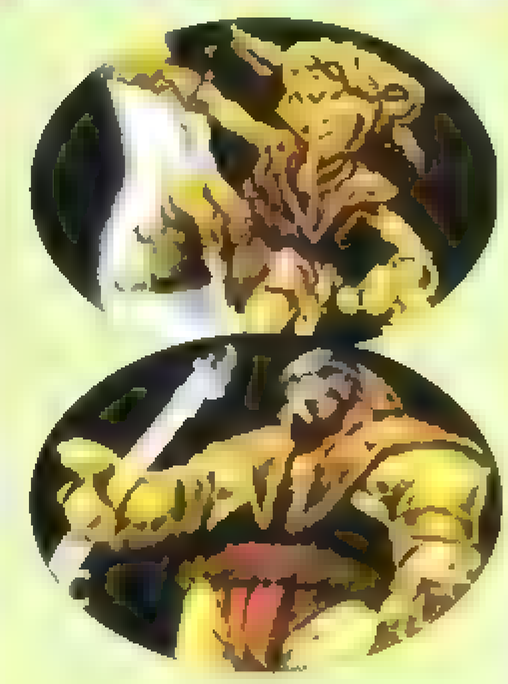
在死星戰將中，玩者扮演年輕的職業傭兵Kyle Katarn，勇闖帝國禁區，達成任務。『絕地武士』的故事接續前作，Katarn接下一個找尋『絕地武士』神祕面的任務，並回溯自己的謎樣的過去。你必須及時發現這個祕密，以阻止七個黑暗面的『絕地武士』得到逝去的先知們的力量。這項任務使得Katarn必須面對自己黑暗的過去，並決定未來的命運！如果你選擇了黑暗面，無窮的力量將歸你所有，但同時也永遠和良知絕緣；如果你追隨光明面，無可避免的，你將面對一股龐大的邪惡勢力。你的選擇將決定全銀河的命運！

光明與黑暗的對決

絢麗的過場電影

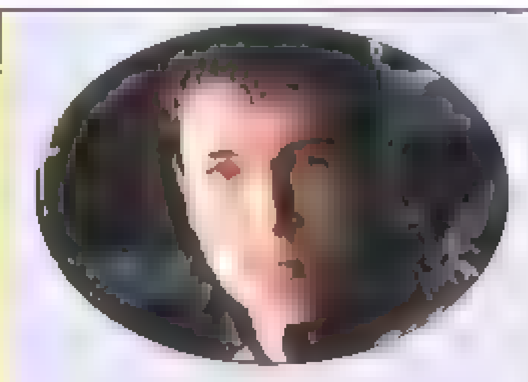
黑暗六武士

Katarn 的終極對手是一個強大的黑暗『絕地武士』Jerec，他率領著一群黨羽找尋傳說中神祕的原力根源。六個身懷絕技的黑暗面『絕地武士』們是他最得力的助手：



Gorc 和 Pic 他們是一對雙胞胎，同時也是絕佳的戰鬥組合，一高一矮，截長補短，難以捉摸。

Maw 一個殘忍無情的對手，只忠於自己，是技巧熟練的黑暗『絕地武士』。



Yun最年輕的黑暗『絕地武士』，一心想證明自己的實力，招式詭譎多變。

Sariss 是一個意志堅強，體魄強健的原力使用者。

Boc 個性狡猾且急躁，配備兩把光劍，是特別難纏的對手。

探索原力的祕密，阻止黑暗勢力的反撲！

星際大戰迷最期待的神祕原力將在『絕地武士』中出現，遊戲中原力的使用是基於經驗値系統。在每一個任務結束後，玩者將會得到部份的經驗値，而玩者使用原力的能力（黑暗面或光明面）便依此分配。基本的原力包括輕功、透視術、治療術以及隔空取物等，而光明或黑暗面更有專屬的神祕力量。換句話說，『絕地武士』不僅只是動作射擊遊戲，更加入了RPG的元素，使得其遊戲性更加豐富。

『絕地武士』不僅在單人模式表現突出，在多人連線模式更令人激賞。玩家們可以用兩種模式和朋友對戰，最多可至八人對戰，分別是〝混戰模式〞和〝領域模式〞。所謂〝混戰模式〞是玩者和其他玩者直接正面衝突，除了自己，其他看得見的都是敵人，屆時各種原力及光劍招式齊飛，能不能活下來，就看你的修爲囉！而〝領域模式〞則是俗稱的〝搶旗子〞遊戲，藉由搶占領土來得到最後的勝利。無論單人多人，『絕地武士』都能帶給你絕佳的娛樂效果！

『絕地武士』預定於今年十月下旬發行，宇宙的命運究竟如何，就看你一念之間了！

F-15E攻擊戰鬥機

遨翔鐵翼山河動、掃蕩雲煙日月搖

EA與詹氏軍事情報出版公司的詹氏戰鬥模擬系列（Jane's Combat Simulations）之傲氣雄鷹九七、先進戰術戰鬥機黃金版，以及長弓攻擊戰鬥直昇機黃金版至今依然爲玩家津津樂道，像在傲氣雄鷹九七中你可以享受到完全擬眞的飛行模擬、而長弓攻擊戰鬥直昇機黃金版中AH-64D的模擬更是令許多玩家愛不釋手。而在此之後，詹氏更是要將讓你有機會飛F-15E鷹式雙座攻擊戰鬥機！

老牌製作人品質保證

F-15E攻擊戰鬥機是Andy Hollis繼長弓攻擊戰鬥直昇機系列之後又一個新的計劃，先前他曾參與過Micro Prose的F-15戰鬥機系列的製作，所以這次他和他的小組將利用現有豐富的資料去架構新一代全新的模擬飛行軟體F-15E攻擊戰鬥機！而且他們希望能在這一套F-15E攻擊戰鬥機中、模擬出眞實且正確的飛行系統，因此他們參考了美國空軍本身在使用的DATCOM飛行資料和大量美國空軍的內部書籍，甚至眞實的F-15操作手冊，爲的只是了解一個飛行員的成長和飛行的理念。雖然這樣的工作並不容易，但是製作小組卻毫無怨言，爲的只是希望設計出更人性化、更眞實的F-15E攻擊戰鬥機。

製作小組在造訪美國空軍某F-15中隊時也拍攝了數十段影片，其中包括了每一架F-15的外型細部以及她們的座艙，且他們更感興趣的是F-15E後座的武器控制官席位…。有人問他們如此深入的了解F-15爲的是什麼？Hollis解釋說道，他們只是爲了要學習如何成爲一位眞正F-15的飛行員並嘗試感受他們的生活，並將這種深刻的感受溶入詹氏戰鬥模擬系列的F-15E攻擊戰鬥機中，而這種強烈的感受更會讓每個模擬飛行員在遊戲中對自己所屬的中隊有強烈的歸屬感

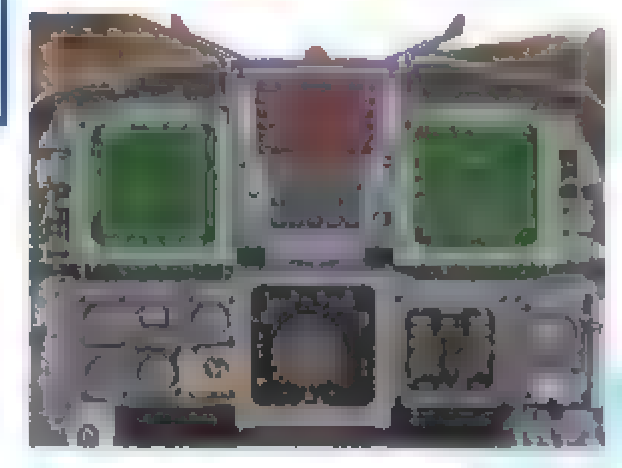
單機準備起飛攔截

眞實的後座武器官儀表配置

眞實資料 眞實會戰

而在詹氏戰鬥模擬系列的F-15E攻擊戰鬥機中戰役是最重要的部份！其中包括了250個眞實的戰役任務和沙漠風暴與虛擬的伊朗二個戰場、許多高科技且眞實架構出諸元性能的武器都將會出現。然而在遊戲中並不是在戰役一開始時你都能取得有利的戰況，除了要隨時注意武器的存量更要在每一次的勝利中去賺得金錢以維持其武力，所以還加上了對整個中隊之資源進行策略管理的性質。

當然，除了戰役之外，你亦可用任務編輯器自行編輯任務，在這編輯器中你可以讓自己處在最有利的位置、甚至你可以依你本身的武力作最適當的安排；在詹氏戰鬥模擬系列的F-15E攻擊戰鬥機中二萬五千平方公里的作戰區域裏，你更可以看到完全眞實的景物，例如：地面的河流、農莊、道路等等讓人有如置身於眞實的中東戰場裡！



F-15前座飛行員儀表板

準備降低高度降落

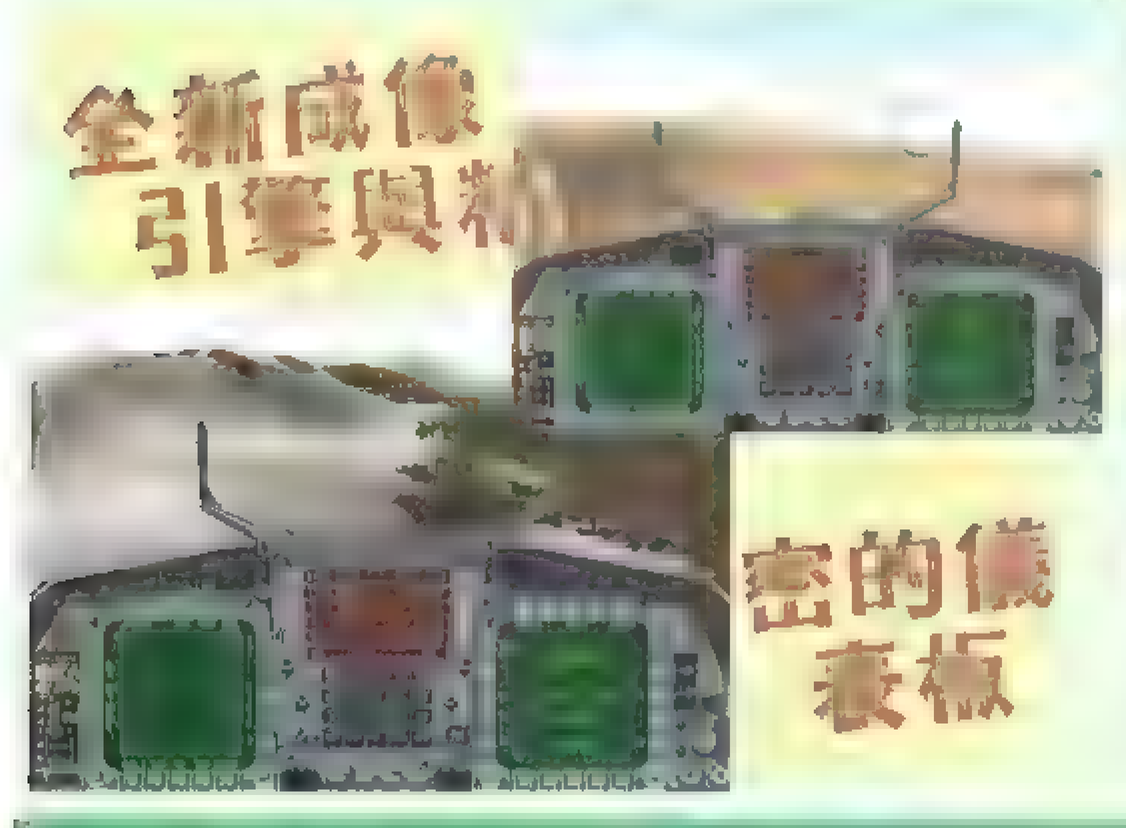
於跑道頭清除區滑行

眞實與遊樂性兼顧

在技術資料方面，詹氏戰鬥模擬系列－F-15E攻擊戰鬥機用了新的成像引擎、在不用3D卡的情況下依然可以達到每秒十五張畫面更新率以上的水準，甚至在大多數的時間都可達到每秒十八張以上！

而在座艙儀表板的設計上更是完全擬眞F-15E戰鬥機，所有的多功能顯示幕、抬頭顯示器、傳統被用儀表等等都眞實的重現，而你可以還用滑鼠直接在儀表板上做所有功能的設定，而更特別的是眞實起落架的收放圖像更讓你覺得有如臨場看到眞實的飛機一般！

在飛行模組上 F-15E攻擊戰鬥機用了一種動態模組，這是一種在模擬飛行軟體上首次應用的飛行架構設計方式，而在這模組中我們更用了一些與美國空軍價值不凡之模擬機相同的飛行動態模組相關資料！但是在這其中製作小組並沒有忘記產品的「遊戲性」，所以在遊戲中你可以自行對困難度以及複雜度作設定。綜合了以上這些特點，和遊戲內使用與美國空軍模擬器資料架構所使用同樣的 DATCOM 資料，你會發現詹氏戰鬥模擬系列的F-15E攻擊戰鬥機即將會成為你愛不釋手的新寵！



全新成像引擎與新……實的儀表板

WIN95

飛行模擬

光碟

硬體需求

- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- 援 DIRECTX 音效卡
- SVGA
- K/M/J

遊戲發行時間：十二月

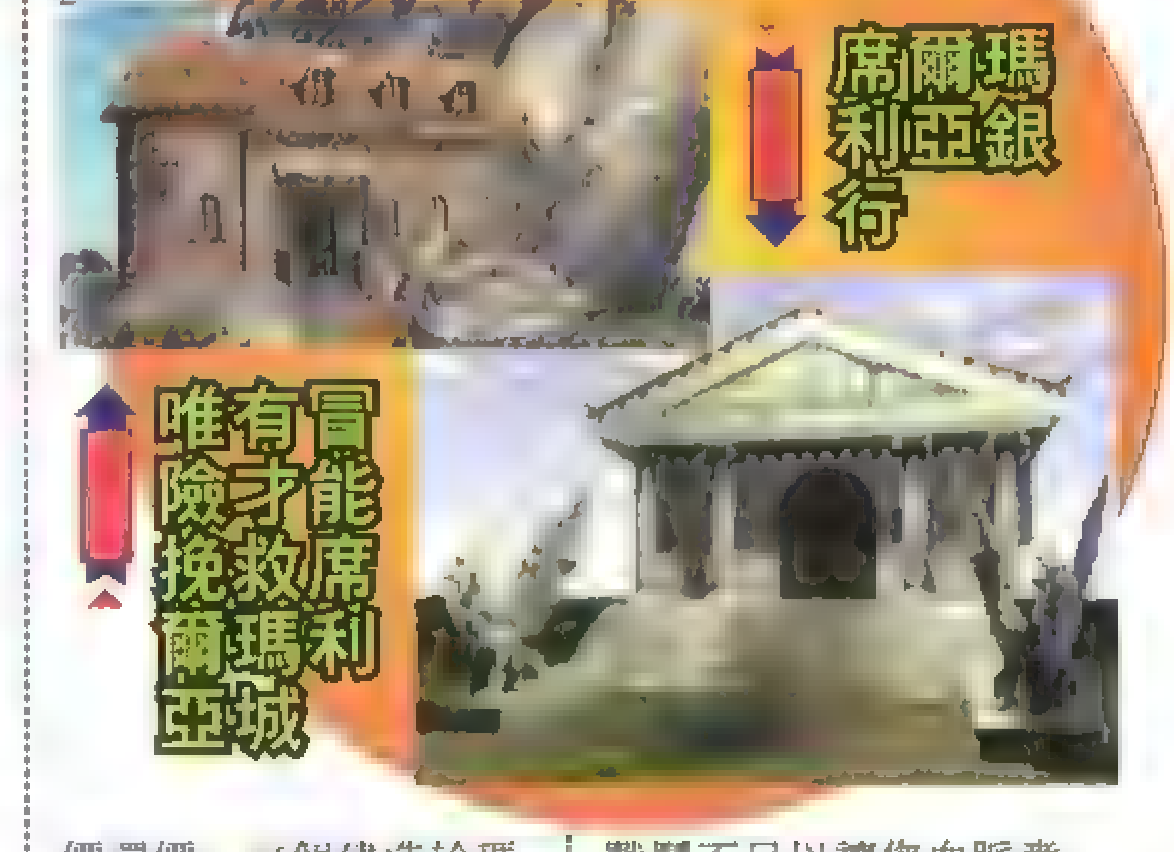
國內發行／EA

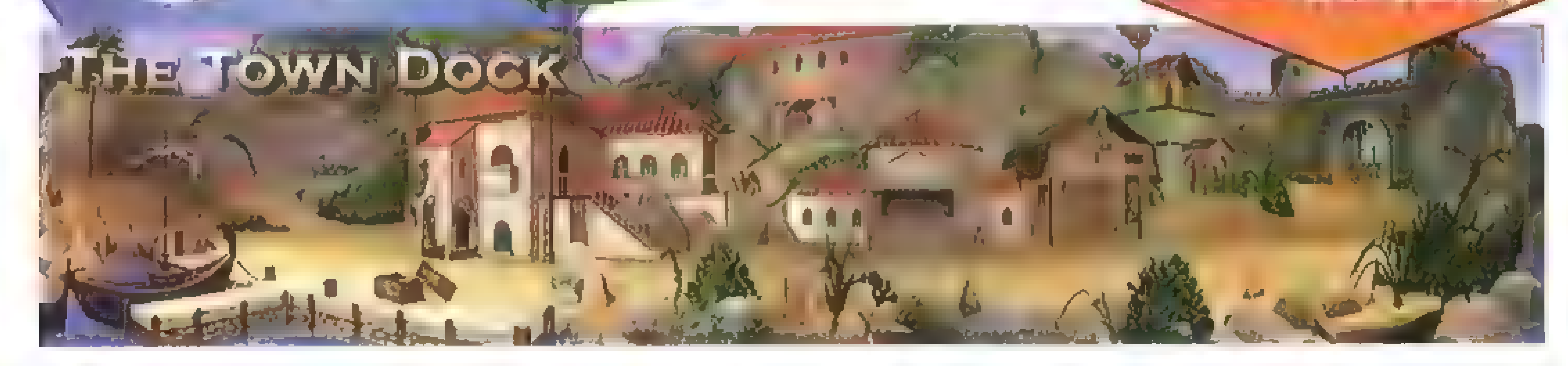
國外發行／美商藝電

席爾瑪利亞城的英雄

瑪利特島是一個風景秀麗但危機四伏的大地，原因是該島被一群傭兵入侵了，可怕的惡魔在整個國境內踩躪，甚至連席爾瑪利亞的堅固城池都無法免於刺客毒匕首的攻擊。席爾瑪利亞城原是一個氣候溫和的城市，城內有牛奶顏色的建築物，也有古怪有趣的商人。在藍天爲頂綠草爲地的天空下，四周有溫暖且呈青綠色的海水，將岸上的沙土襯托得金碧輝煌。

城市商業中心內有著名的席爾瑪利亞銀行與藥鋪（ Apothecary Shop ），對來此城的人而言，這兩個地點是非常重要的地方。另外，城內也有好奇與喜歡神秘感的人可拜訪的魔法殿（ Edifice of Magic ），是由來自塔爾納的一位巫師經營的。露天商人在街上中賣商品，鎮民在商鋪前討價還價。這個建造於瑪利特島上德拉克尼斯山峰峭壁地帶的人間天堂，如今已岌岌不保，現在極需要一位正港的英雄—他，當然是非玩家莫屬。如果玩家能扮演好遊戲中的主角，你將會使惡魔哭嚎，使傭兵棄甲投降。或許簡單的戰鬥不足以讓您血脈賁張；或許您較喜歡能在遊戲中適時地施展魔法，那麼，歡迎到遊戲中和巫師一起研究，學習新奇的魔法，讓你可以隨心所欲地召喚火、電、與冰來對付敵人。





巫師、盜帥和情人

成了英雄與巫師之後，還有什麼能讓你滿足的呢？或許你有一點點拯救世界的興趣吧！在功德圓滿之後，遊戲中還有什麼能讓你流連忘返的呢？讓我們回到前文提到的席爾瑪利亞城。在城中，玩家將有機會大展開鎖與偷竊的通天本領。城內有數不盡的財富，這些都是要讓扮演盜帥的玩家展現高超的偷竊技巧的地方。席爾瑪利亞城是沈浸在古希臘榮耀的神奇大地，是一個讓人喜愛的渡假島。在城中有人將會需要玩家的幫忙，也有一些人會助你一臂之力。玩家將會遇到老朋友，例如 Liontaur 、Paladin 、Rakeesh、Erasmus等人，也會遇到法力高強舉止怪異的巫師，他們將協助你完成使命。

本系列遊戲自第一集發行以來，便以人物及怪物角色豐富聞名，龍之火沿襲這個傳統，除了讓玩家和已經登場過的角色見面外，在這次的冒險中亦加入衆多前所未有的新角色。當然，遊戲中也設計一趟浪漫之旅，讓你和心儀的夢中情人來一場歷險戀情。Sierra 在設計本系列遊戲時，特地詢問過遊戲界的老玩家，他們大都希望在新遊戲中仍能看到在前一集遊戲裡出現過的出色角色，這便是「老演員」能在新遊戲中沿續生命的原因。

冒險盡在您的掌握中

龍之火是一款角色扮演的動作冒險遊戲。玩家可以選擇所要扮演的角色，也可以設定角色的技能與能力，讓他或她成爲席爾瑪利亞城內的最優秀的英雄。龍之火除了單人遊戲外，玩家亦可上網際網路與友人共玩。由於遊戲內有許多角色與技能供玩家選擇，因此，遊戲的故事會因你的動作而改變，大大提高遊戲的可玩性。另外，席爾瑪利亞城的大地會以 3D 全景重現，它所使用的技術稱作立體圖像（voxels），它是一種 3D 的圖素；而故事是以電影的手法進行，當玩家移動主角時，鏡頭將會隨著角色移動。

綜合上述，不管你是一個酷愛斬妖除魔與英雄事蹟的行動派玩家，或是一位享受懸疑與喜歡貓抓老鼠的偵探，抑是一位崇拜盜帥、甚至是嚮往浪漫奇遇的玩家，在遊戲所建構的世界都能讓你得到滿足。

銀河飛將V

舊人求去新人上陣

當銀河飛將系列遊戲的創作大師 Chris Roberts 在完成銀河飛將IV離開 Origin 公司時，酷愛該遊戲的玩家莫不懷疑這是否連帶牽動銀河飛將系列未來的命運，但事實証明，玩家這層顧慮多餘了，因為在新任執行製作 Rob Nakamoto（自 Sega 跳槽）的領軍下，Origin 公司預在年底送給玩家一份大禮－銀河飛將V：預言者（Wing Commander V：Prophecy），儘管新遊戲少了 Roberts 掌舵，但遊戲仍正確地開往另一個新境界。

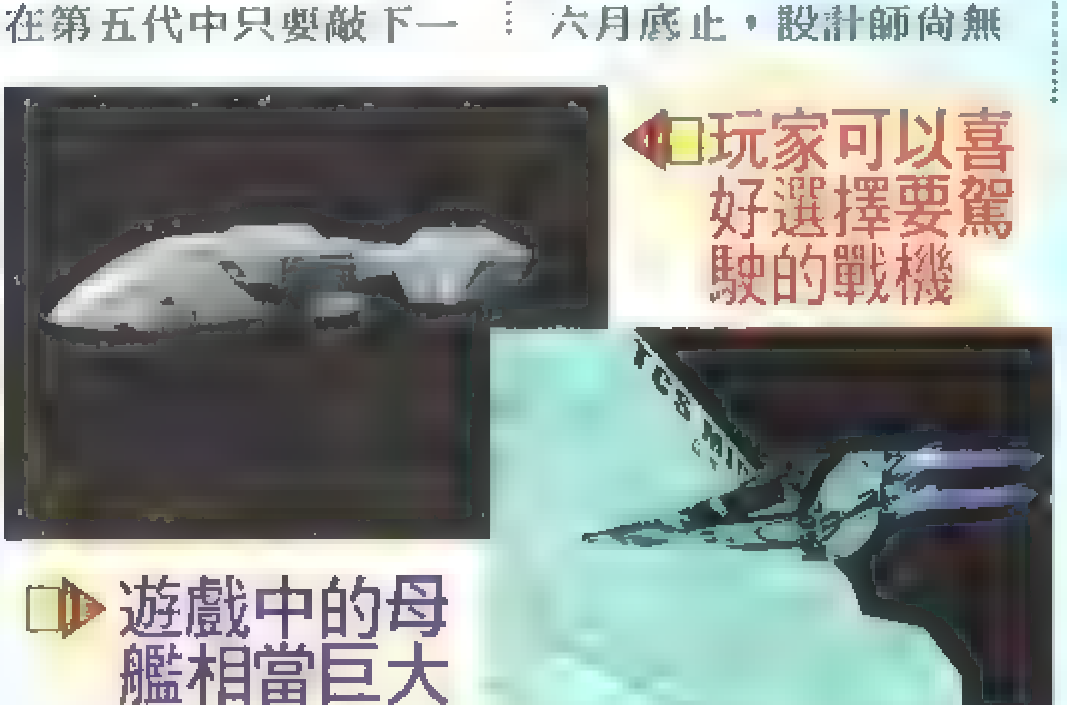
這是什麼異形啊？

加速過的版本有炫麗的動態光影效果

戰鬥更精彩刺激

銀河飛將V已大大減少第三代和第四代中過份強調的電影鏡頭，取而代之的將是更用心的遊戲設計，例如更難摧毀的巨大母艦、戰機的外型更多樣化等。另外操作的簡化也是新遊戲的重點之一，前一代中一些瑣碎的安排，如護甲與能源的分配等，在第五代中只要敲下一個鍵便可執行，也可以透過搖桿便輕鬆完成一項策略。更重要的是，多人共玩的特點將成為遊戲的新賣點，該公司特地將銀河飛將V的設計團隊分為兩組，一組負責單人版的遊戲，另一組則發展多人共玩。遊戲將會支援網路或數據機連線對戰，但截至六月底止，設計師尚無意將這套遊戲搬上網際網路共襄盛舉。

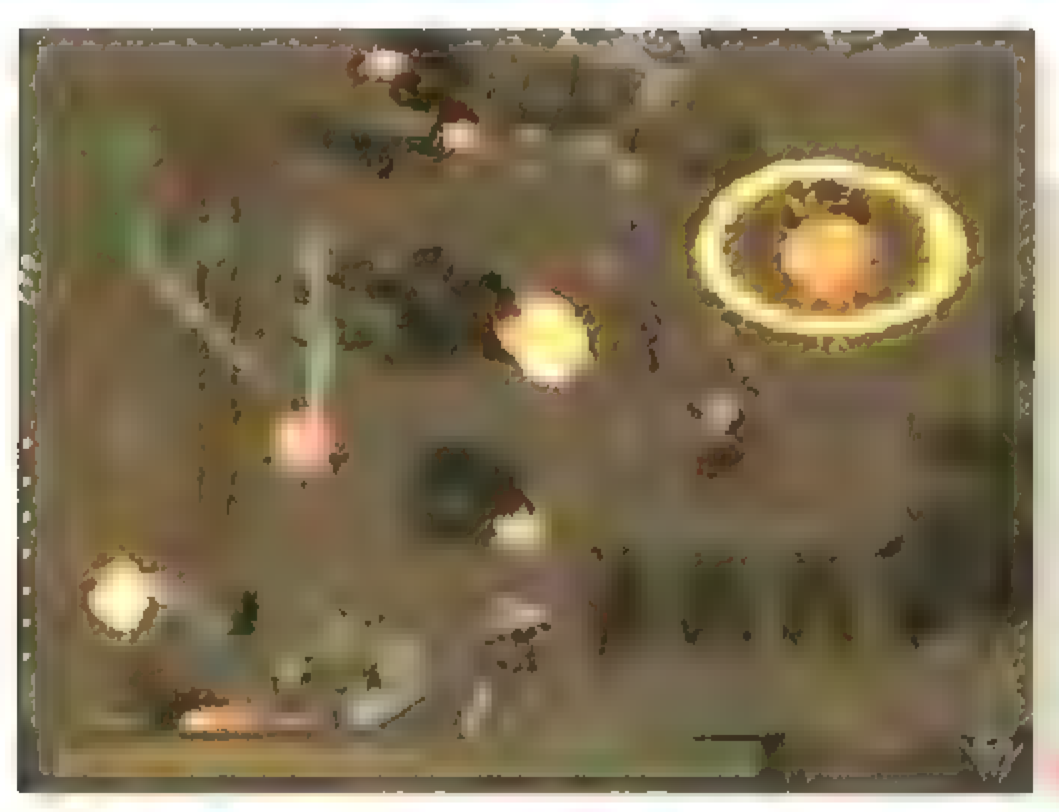
至於遊戲的 3D 引擎部份是採用 Vision Engin，該引擎最優異的特色是〝速度〞，因為這套遊戲在加速版本及非加速版本的比較測試下，除了有些特效在加速版本上才看得見以外（錦上添花的效果當然更棒），遊戲進行的流暢速度根本相差無幾。此外，該引擎亦將光線效果表現的淋漓盡致，例如，艦艇在星雲中飛行、飛彈發射後的尾曳及半透明的爆炸等光影效果就表現得相當優異。另外，銀河飛將V也已決定好支援大多數的 3D 卡。



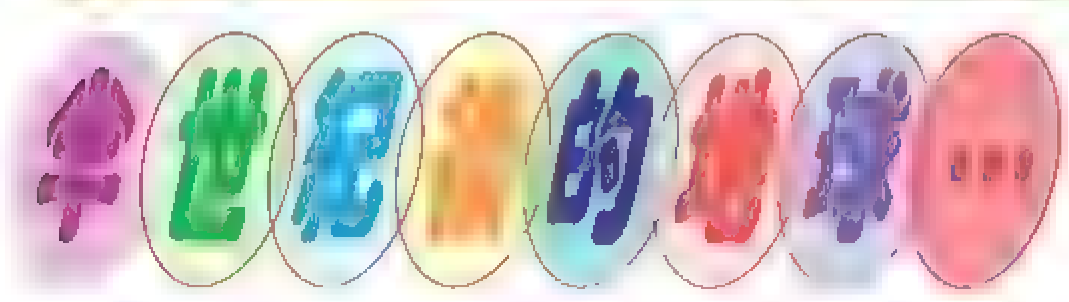
玩家可以喜好選擇要駕駛的戰機

遊戲中的母艦相當巨大

遊戲類型	硬體需求	遊戲發行時間
動作	機種：未定 記憶體：未定 Souna Bluster 模式：未定 操作：未定	未定
難度 未定		國外發行／Origin 國內發行／未定



Earth 2140
公元2140



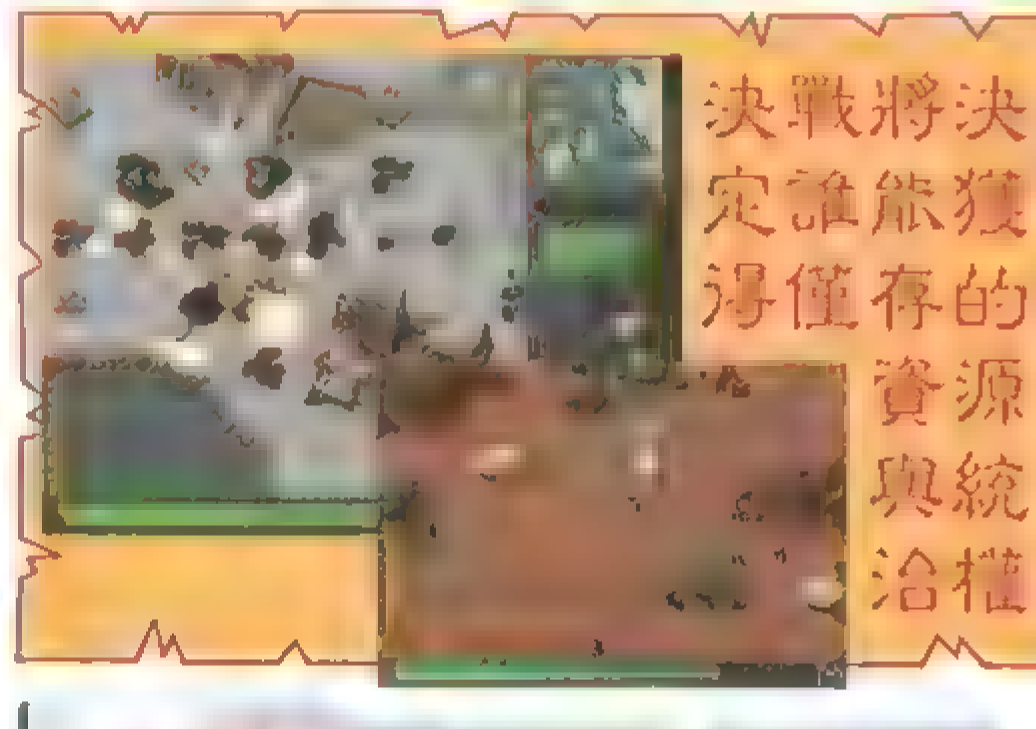
公元 2140 年，經過無數戰爭與環境大浩劫後，世界只有兩個強權仍然倖存，一個是包含美洲大陸、西歐與北非的聯合公民城邦（ UCS ），另一個則是涵蓋東歐與亞洲相連陸塊的歐亞王朝（ ED ）。經年累月的戰爭所造成的傷害，使兩個強權不得不把居民撤退至地底城內。

USC是一個隨機政體（ stochastocracy ），人民享受散漫與頹廢的生活，只爲享樂而活，所有必要的工作則交給稱作"黑色科技"的機器人去做。人民對政治沒有興趣，統治者是由電腦隨機選出。至於歐亞王朝則由獨裁的 Khan 王朝所統治。

在 Khan 三十七代時，上述的目標都已完成，人民已變成禁慾者，並且是極具力量的人形機器人。"人類"的身體現在是由支援大腦的基本設備，與設計來完成特殊機器工作的無數機械元件所組成。人形機器人的大腦被用來複製新的身體，並在身體的四週加上一些機械元件。

自然資源已變得極度匱乏，更必須從地面上粹取，這種情況使得兩強權之間發生無數的小衝突，持續的戰鬥導到戰況升高，兩造終於爆發慘烈的戰爭，也是最後一場世界大戰。只有一方能獲勝，而這場決戰將決定誰將獲得僅存的可用資源與統治全世界。本遊戲除了具科幻娛樂效果外，採用 640 × 480 或 800 × 600 解析度，可達 65,000 色。遊戲中共有七十種不同的戰鬥車輛與建築物，且在優異的策略與經濟 AI 搭配下，有多達五十項任務供玩家挑戰，除能支援多達六人共玩的功能外，其 CD 品質的音效亦令人讚賞。

遊戲中共有七十種不同的戰鬥車輛與建築物



決戰將決定誰能獲得僅存的資源與統治權

DOS/WIN95

遊戲類型

發行版本
光碟

硬體需求
PENTIUM
16MB RAM
SOUND BLASTER
SVGA
MOUSE

遊戲發行時間
十一月

國外發行／Interplay
國內發行／富峰群

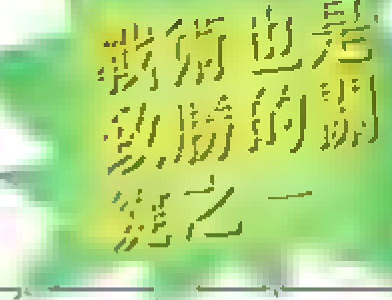
NEW GAME STATION

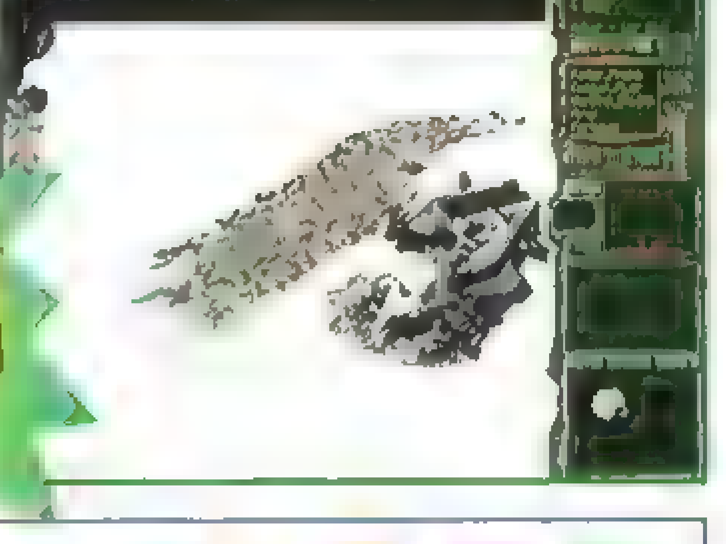
Extreme Tactics 絕命戰計

獨特風格的戰略遊戲

Media Station的終極戰技故事的重心放在兩個派系爭奪庫爾水晶（coolar crystals），它是加利布利亞星球上僅存的能源來源，乍看之下玩家或許會認為是出自紅色警戒的點子，但仔細玩味後，您會發覺它是一套有獨特風格的戰略遊戲。

絕命戰計的特色是，玩家可完全控制在戰鬥期間那些可建造的單位，而不會受限於已定義好的備戰單位，也就是說，玩家可以從頭建造戰鬥車輛，並且對現存的單位進行大幅度的修訂。另外，不管玩家是設計一輛新戰鬥車輛，或是調整現存的戰鬥車輛，您均能選擇其軀體（chassis）、武器、彈藥裝填量、護甲形態、行進方式、秘密行動及敵軍偵測的能力。這些設計讓玩家可以創造超級戰鬥力的單位，從龐大的戰鬥機械至火力駭人，或者護衛能力強大，甚至速度優異的戰鬥單位，應有盡有。因此，細心加上耐心的建造適合你整體戰略與戰術風格的單位，是求勝的法則之一。





戰力的來源：傳送站

然而，玩家要使用某些武器必須先建造戰力傳送站（power relay station），若要設計一部有護甲的戰鬥車輛，則須先建造防禦力傳送站（shield power relay station），否則戰力或防禦力都不會起作用。另外，假如敵人爆破這些傳送站，那麼，您旗下所有戰鬥車輛的護甲能力便消失怠盡。

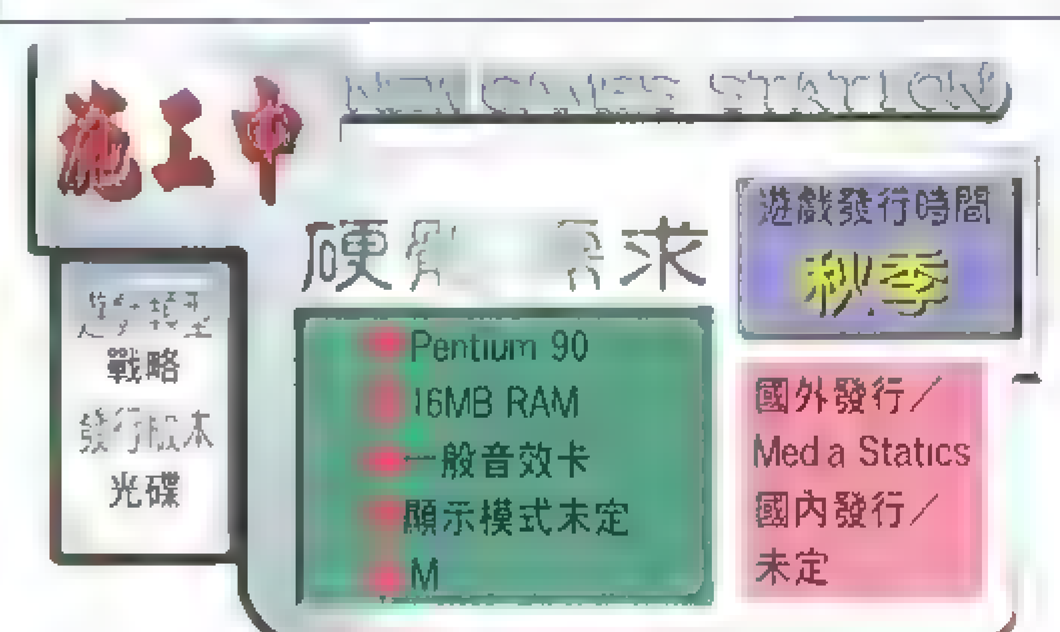
除了上述已夠讓戰略迷瘋狂的設計外，絕命戰計中亦提供一組AI 選項，讓玩家定義每個單位如何移動與攻擊。據了解，在測試版本中，遊戲的 AI 選項有二十個，包括移動、戰鬥、追逐、瞄準、修復、隊形等，而被〝程式化〞的戰鬥武器也可以設定成是攻擊單一目標，或是將火力對準射程內的敵軍。

另外，遊戲中工兵、清道夫（scavenger）與修復車輛等的特殊設計，堪稱設計師別出心裁之作。想知道您是不是一位偉大的戰略家，絕命戰計是您最佳的挑戰。

◀絕命戰計乍看之下有紅色警戒的影子

▼遊戲所提供的資料十分詳盡

▲優異的AI可建造完美的戰鬥體



機甲征戰 Heavy Gear

南北對峙殺戮連年

由Activision推出的機甲征戰(Heavy Gear，暫譯)故事是發生在曾受人類殖民的Terra Nova星，該星球經過長年的混戰後，分裂成南北兩股對峙勢力，北邊是北方城邦邦聯(Confederated Northern City-State，CNCS)，南邊的是南方領地聯盟(Allied Southern Territories，AST)。這兩個城邦分別控制Terra Nova星南、北半球，都是軍容壯盛，征服意志強烈的國家。在你爭我奪的情況下，星球上只剩被稱為Badlands的廣大沙漠地帶能逃離南北強權的直接控制，但最後仍擺脫不了成為殺戮戰場的宿命。

在遊戲中，雙方均擁有高科技的戰鬥戰位—機甲(Gear，巨型戰鬥機器人，遊戲的主角)與武器。

所有的機甲各有獨到的特性，例如有可在神不知鬼不覺的情況下接近敵人的偵察機甲(Scout Gear)；配備一種標準射擊武器的戰鬥機甲的使命是：殺死敵人，並進行反偵察、刺殺及包圍；支援機甲可提供大量直接與間接的火力。

對Mamba進行致命攻擊

據了解，遊戲中的機甲要比機甲爭霸戰中的機甲來得小，大約有十五英尺高。這些機甲不僅有頭、手，連其它接近人體的部位皆具備，因此能拿起東西和手握武器，亦能跳，側走、蹲伏、扔榴彈、四肢能朝三個軸的方向轉動、甚至擁有限制的AI大腦N-NET，它能透過輸入戰鬥經驗而隨著遊戲提升戰力。

偵察機甲主要用於發現敵軍

戰鬥機甲負責殺死敵人，進行反偵察、刺殺及包圍

施工中

模擬

未定

硬體需求

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- Sound Bluster
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間

未定

國外發行／Activision

國內發行／未定

THE ARDENNES OFFENSIVE 悍衛最前線

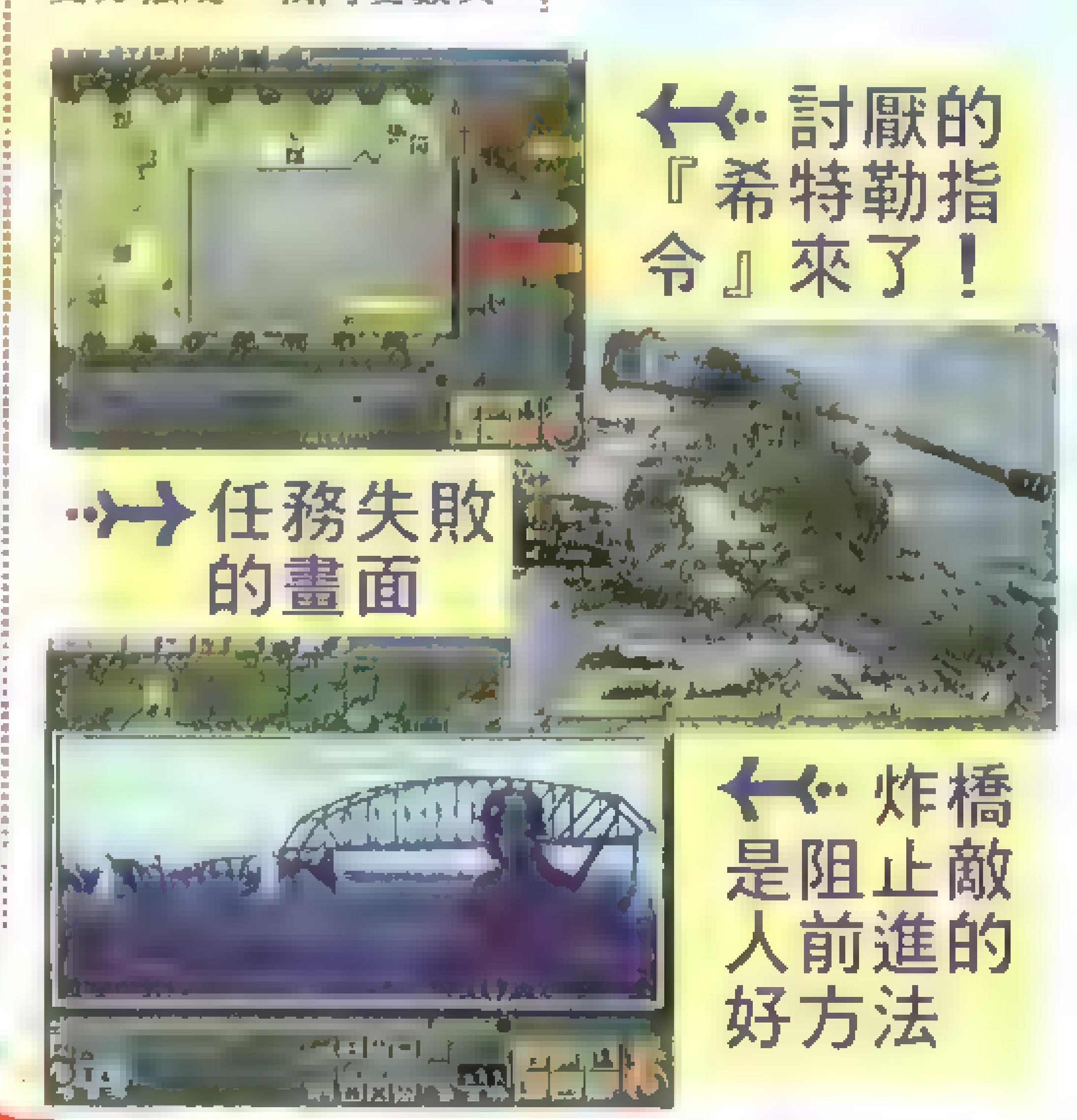
希特勒的最後一搏

您看過經典名片「坦克大決戰」嗎？在電影中，德軍巧妙地派一些會說英文的士兵，身穿美軍軍服、開美軍的車子，到處更改路標、散佈錯誤訊息，因而造成了美軍的大混亂；雖然最後德軍因爲油料不足而功敗垂成，但是那些精彩的片段，卻深深印在觀衆的心中。電影的情節雖然有部份加以誇大了，但是其中大部份劇情，卻都是二次大戰時，眞實發生在『突出部之役』當中的。現在，由 SSG 所出品的<悍衛最前線>（THE ARDENNES OFFENSIVE），要帶您重回二次大戰，親自體驗這場由希特勒一手策劃，投下最後賭注的『阿登反擊』。

本遊戲除了可以單人挑戰電腦外，也可以兩人在同一臺電腦上對戰，此外還提供了多種網路的連線方式。在遊戲的內容方面，一共有九個劇情可供選擇，從最短只有六個回合的教學戰鬥，到長達六十四個回合的『突出部之戰』，都一應俱全。

<悍衛最前線>最大的特色，就是雖然它是回合制的遊戲，但是戰鬥的時候可以許多個部隊同時對一個六角格內的敵人進行攻擊，因此能充份表現出包圍效果及集團作戰的特色。本遊戲計算戰鬥勝負的方式也相當地特別，當玩家選定攻擊的目標後，畫面上會另外開啓一個戰鬥視窗，其中顯示雙方強度、戰鬥變數與勝算，玩家可以在其中調整參加戰鬥的部隊，然後再發動攻擊。

您想要在強大的盟軍與無理的希特勒，所構成的內憂外患下，達成不可能的任務，打一場漂亮的勝仗嗎？<悍衛最前線>將會見證您的用兵能力！



←討厭的『希特勒指令』來了！

→任務失敗的畫面

←炸橋是阻止敵人前進的好方法

突出部之戰的縮小地圖▼

▲部隊一覽表

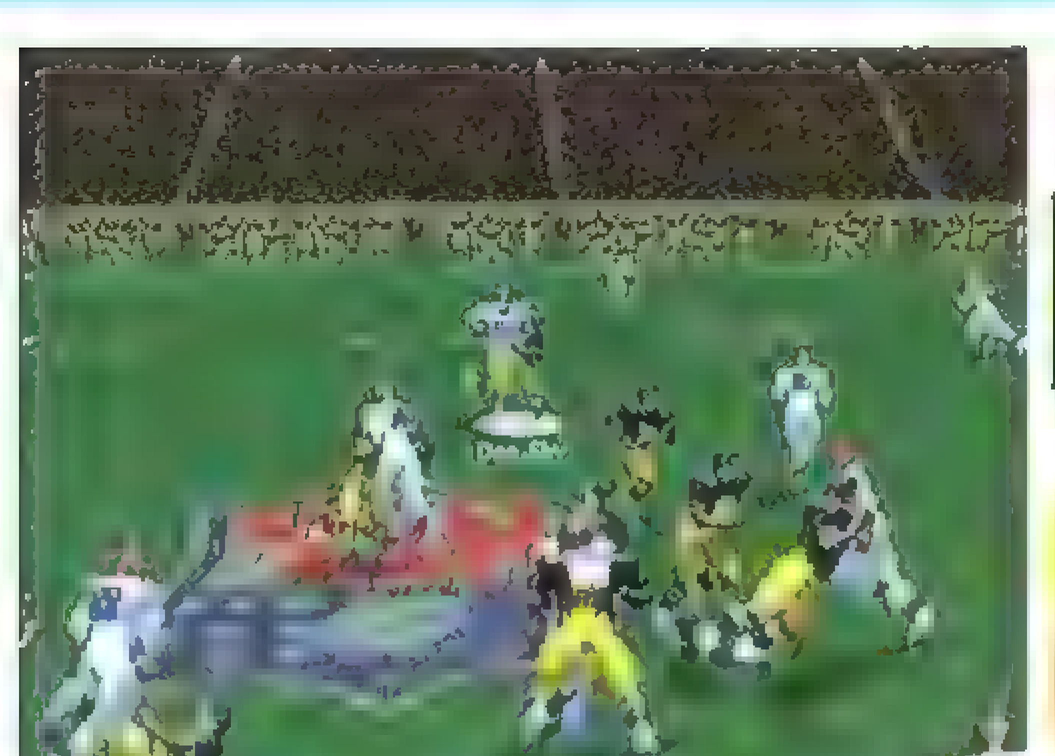
WIN95

戰略
光碟版

硬體需求
- PENTIUM 90
- 8MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

遊戲發行時間：十月

國外發行／SSI
國內發行／第三波



LEGENDS '98

98橄欖球之鷹

橫跨歷史的超級大賽

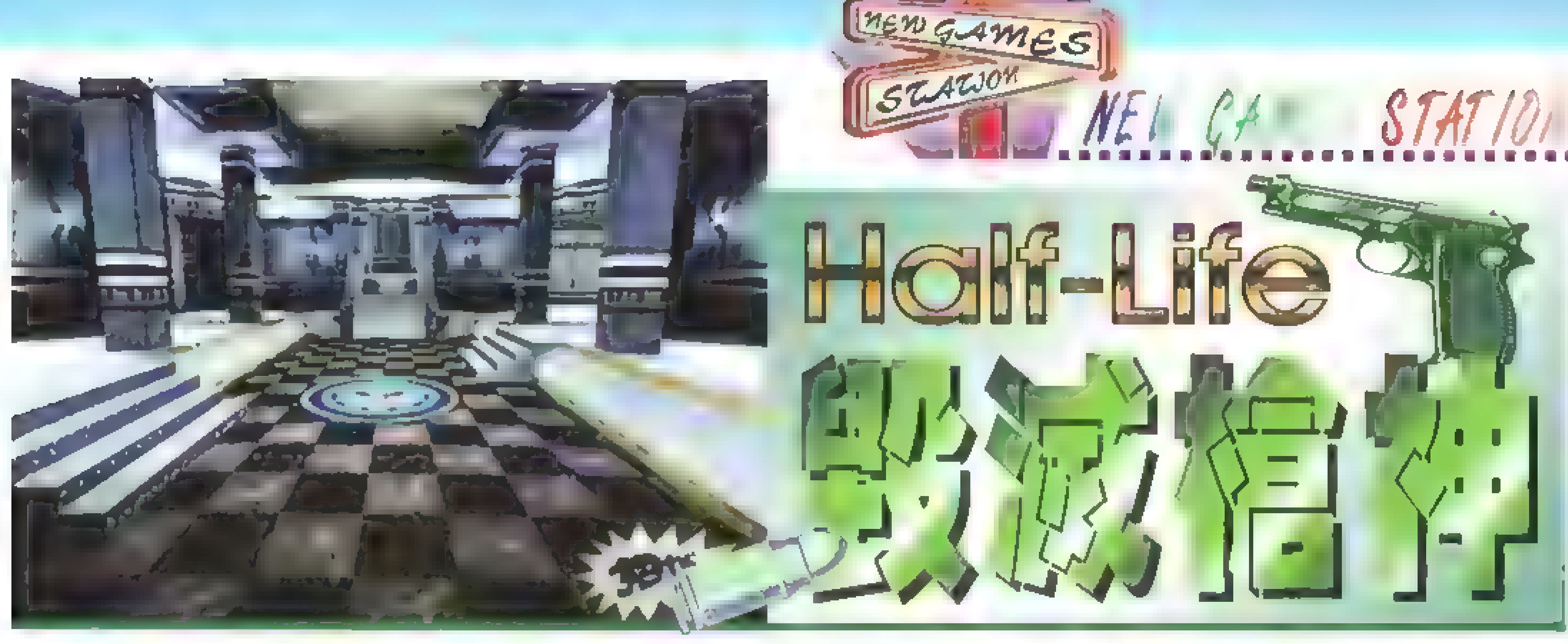
喜歡美式足球（即橄欖球）遊戲的玩家們，又有讓你不必汗流浹背，而能享受臨場比賽感覺的新遊戲上市了，它便是 Accolade 公司推出的"橄欖球之鷹 98"。這套遊戲內含全部三十個國家足球聯盟的隊伍、一千三百位現役的聯盟隊員、一個比賽設計暨劇本編輯器、讓玩家可享受各球隊連續球季的職業模式（career mode）、賽程與等級（division）的最佳化選項、以及多重攝影角度等特色。除了國家足球協會三十個現役球隊隊外，本遊戲亦從聯盟過去三個光輝賽（1932、1950、1968）中，挑選了超過五十支的隊伍，使比賽內容更加充實。

爲操縱比賽方便，遊戲支援 Gravis Grip、Microsoft Side-Winder GamePad、以及其它多按鈕掌上型鍵盤，讓你對投球及接球球員的切換操作能更靈活。另外，球員動作是依人體功學原理設計，

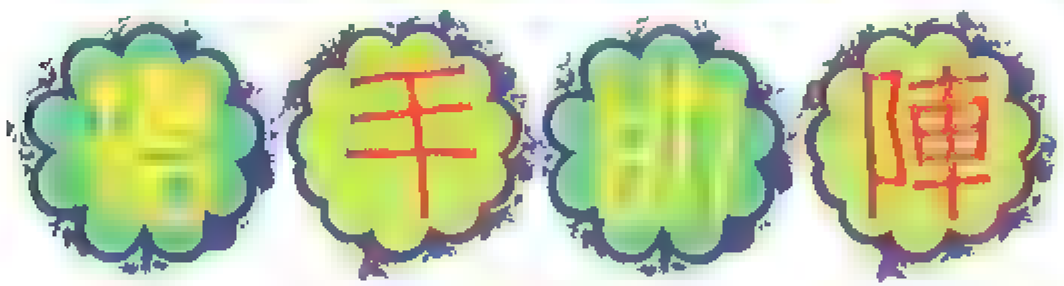
除了打重點位置的球員特別容易體力不濟外，在每一次的撞擊與對抗中都把球員的體重、速度與慣性作用加入計算；而方向的改變也是根據重量、速度、靈活度、與慣性作用完成，因此，在生動的 3D 繪圖推波助瀾下，整個比賽過程讓人覺得非常流暢與眞實。

球員交易與選秀

玩家可與 1932、1950、1968 的各球比賽，但須依當時的比賽規則進行。另外，遊戲中的教練與經理選項（coaching and managing options）設計，亦極具眞實感。在負責球員交易與選秀（drafting）的職業模式 AI 之帶動下，CPU 隊伍的經理會依據他們全部登記球員的實力及缺點的判定，來接受球員的交易或新秀的選拔。而玩家在職業模式下，須根據聯盟球員每一年打每一個位置的平均表現的進步、退步、甚至是退休來決定。這種設計讓享受連續賽季的玩家更能身歷其境。



Half-Life 毀滅槍神

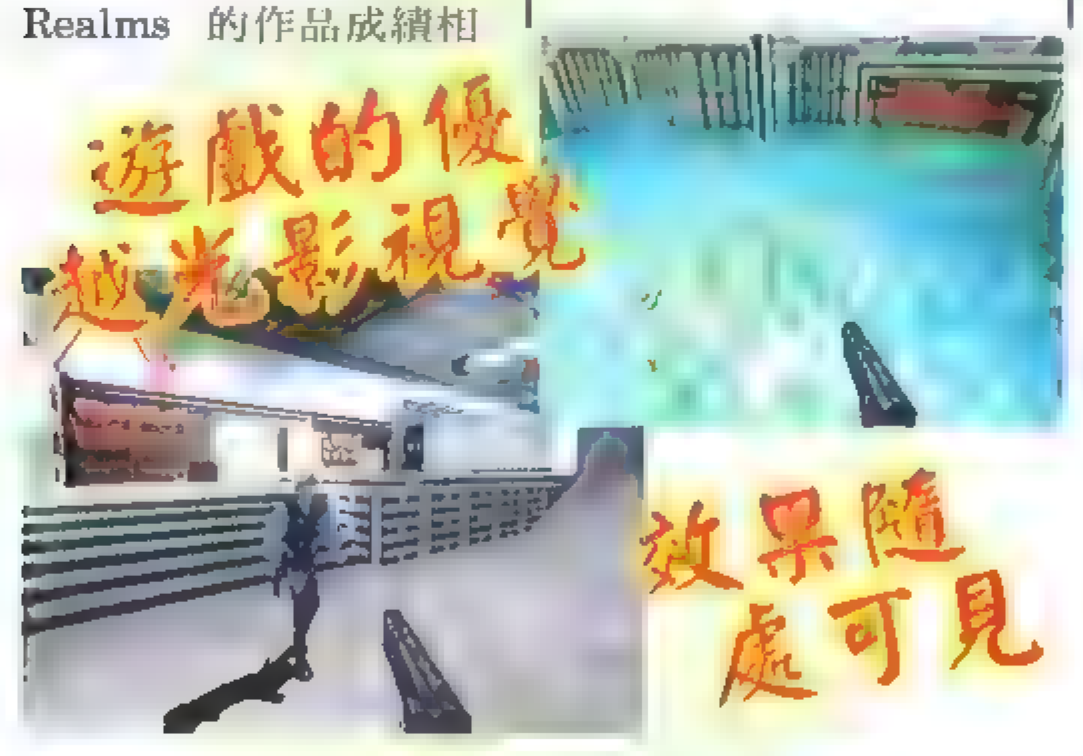


毀滅槍神（Half-Life，暫譯）是一款將動作與冒險融合爲一的第一人稱射擊遊戲，它是由Valve軟體公司所設計。當Sierra剛放出風聲有意製作第一人稱射擊遊戲時，沒有人認爲Sierra是認真的。然而就在Sierra於今年E3中宣佈該款遊戲是交由Valve開發，並徵召曾於Apogee/3D Realms服務的Chuck Jones（曾設計過毀滅公爵3D、影武者等）加入陣容後，毀滅槍神似乎一夕之間黃袍加身了，因爲各界認爲這套遊戲的整個品質至少與Jones在Apogee/3D Realms的作品成績相去無幾。

事實上，若毀滅槍神能有傲人的成就，應該歸功於Valve設計群對遊戲環境的熱衷。本遊戲在沒有硬體的協助下，就能輕易表現65,535色，假如玩家的電腦配備適當繪圖卡的話，色彩表現則多達16百萬色。另外，遊戲中怪物的成形相當複雜，Valve稱爲「複合軀體與骨幹系統」。怪物以超過6,000個多邊形構成，並將手臂、腿與手持武器的動作分開處理。此外，遊戲的音效是以數位訊號方式進行，音效表現得極具臨場感。

除了上述獨特的賣點外，毀滅槍神整體的遊戲世界是一個巨大、相連不斷的環境，而不是一道接一道的〝關卡〞或〝階段〞。假如玩家覺得有必要，可以透過3D世界中所有回到起點的路，重新冒險一次，因此，它可滿足喜歡動作，又希望來點冒險的玩家。雖然本遊戲放棄幽暗的地下城環境，並將玩家帶入一個瀰漫未來風格的世界，但遊戲的重點仍擺在激烈的射擊。Sierra公司表示，毀滅槍神是整個正在演進的3D射擊遊戲中的最新力作，它結合最先進、最豐富、經過改良創新的數十種設計技術，是一套可再三品嘗的遊戲。

◀遊戲中的怪物以超過6000個多邊形構成



遊戲的優越光影視覺效果隨處可見

施工中

射擊
光碟版

硬　　求

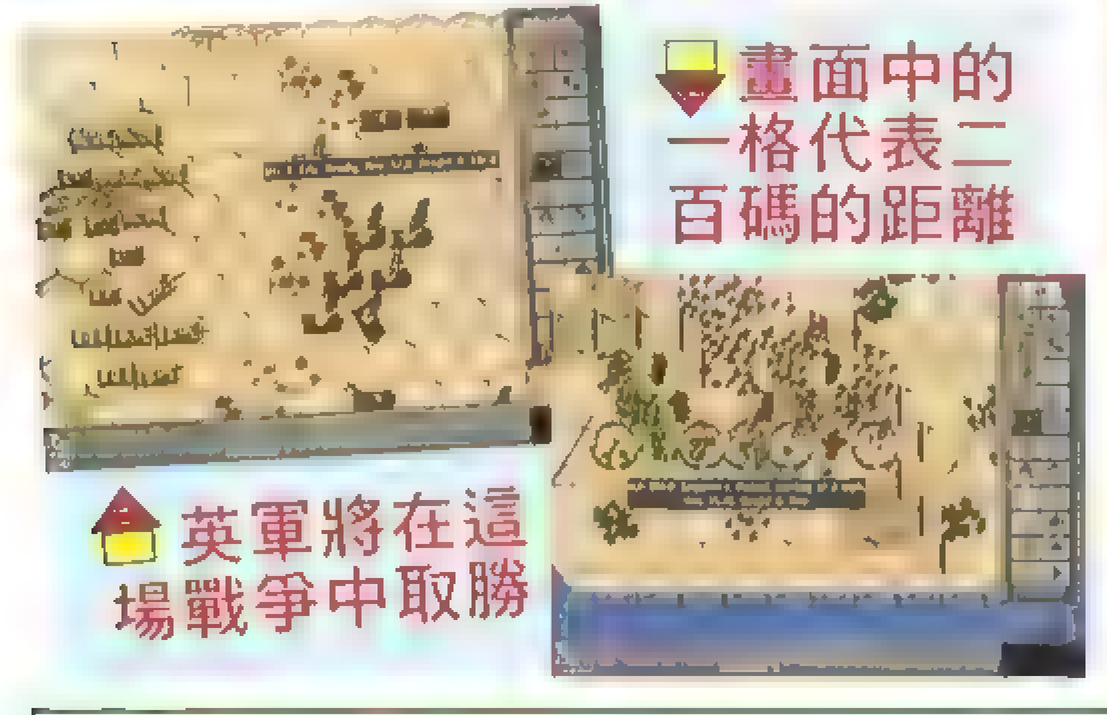
- 機種．未定
- 記憶體：未定
- SOUND BLASTER
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間
冬季

國外發行／Sierra
國內發行／未定

鋼鐵勁旅Ⅲ

繼鋼鐵勁旅Ⅰ、Ⅱ在市面上獲得不錯的銷售成績後，SSI將於近秋末推出新作鋼鐵勁旅Ⅲ，讓玩家能夠以容易使用的操作介面，享受在戰場上運籌幃幄馳騁廝殺的樂趣。



畫面中的一格代表二百碼的距離

英軍將在這場戰爭中取勝

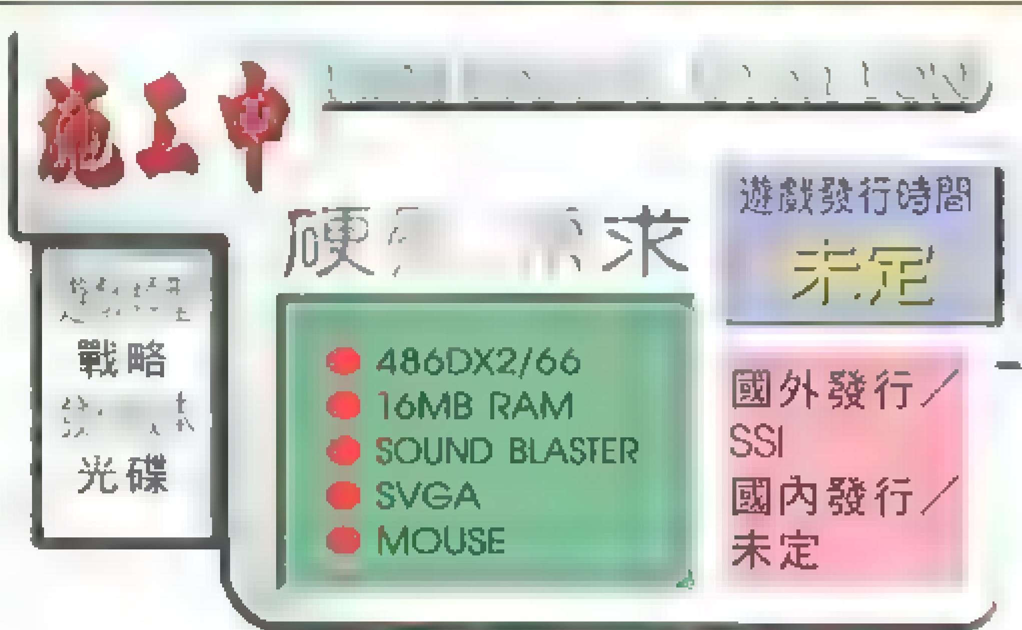
將雄兵操控於股掌之間

在鋼鐵勁旅Ⅲ中新加入的「每格兩百碼」（200 yards-per-hex）及「小隊型戰鬥單位」（platoon-size units），讓玩家可控制整個作戰旅，甚至整個師！另外，遊戲也改進了「隨機劇情產生器」（Random Scenario Generator），讓劇情編輯的特點更強大，在具震撼效果的數位化音效陪襯下，將使玩家能身陷永無止境的武裝衝突中。除了「每格兩百碼」及「小隊型戰鬥單位」外，SSI亦讓玩家在遊戲中能指揮多國部隊，而新的輔助作戰單位（Auxiliary units）能加強玩家的指揮核心。除此之外，遊戲亦提供玩家二十個二次世界大戰國家及四十個後二次世界大戰國家的武器及作戰單位的資料，讓玩家能藉著遊戲更了解第二次世界大戰。

戰術佈署是遊戲的取勝之道

世紀末的北約與聖戰戰爭

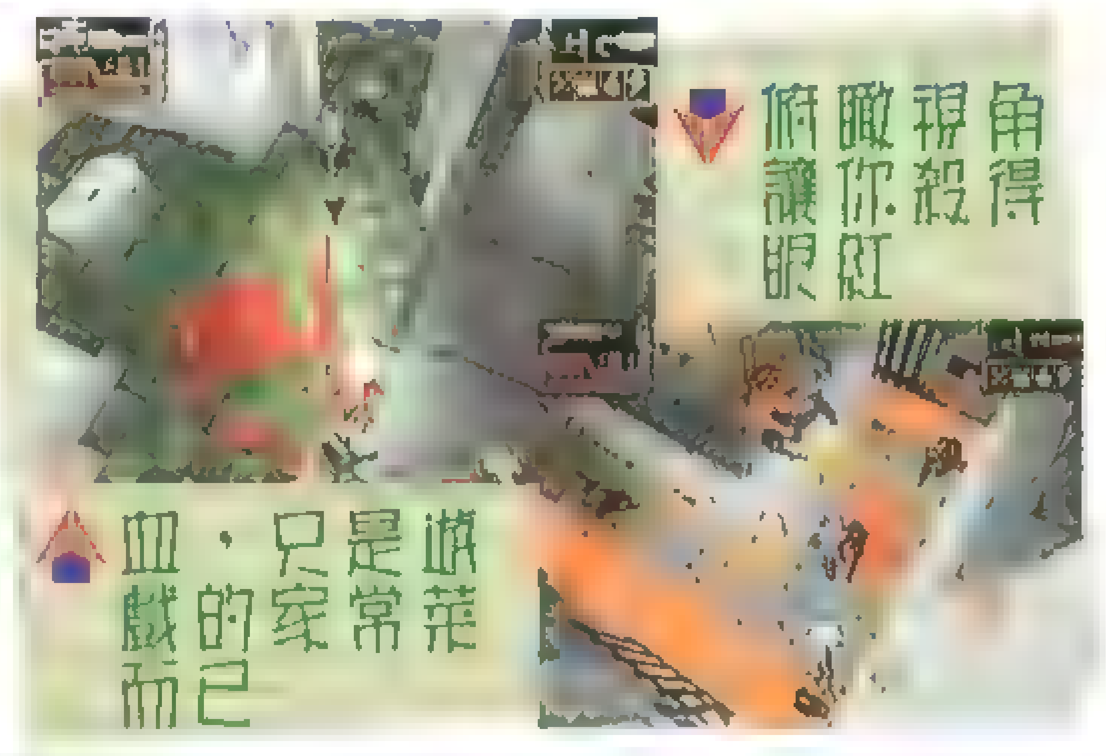
在鋼鐵勁旅Ⅲ這套講求戰術的現代戰爭遊戲中，包含六大戰役（三個二次世界大戰的戰役及三個後二次世界大戰的戰役），橫跨四十個劇情。玩家可以從一九三九年至今日的幾場歷史性衝突中，進行旅級規模的戰鬥。玩過鋼鐵勁旅Ⅱ的玩家應該還記得中國軍隊於一九九九年入侵台灣的杜撰情節吧？SSI在鋼鐵勁旅Ⅲ中亦沿襲虛構戰爭的特色，除了史書有記載的衝突外，設計師在遊戲中亦加入一些假想戰爭，包括「北大西洋公約組織 1998」、「聖戰 1999」等虛擬的毀滅性戰爭。然而，看看近來由於北約組織汲汲「東進」至前華沙公約組織部份會員國，已引起俄羅斯的抗拒與不安；另外，在以、阿種族衝突不斷的情況下，隨時都有可能使中東和平進程成為具文，進而釀成中東世界的浩劫，因此，這些假想遊戲實已接近預言了。



Take No Prisoners

不一樣的俯瞰視角

長廊上佈滿了垃圾，你的槍枝因為不停的開火而燙手。你一再地跑啊！跑啊！一邊跑一邊將變種與衛兵解決，腸子、脊髓等殘屑散盡在走道上。這種情節看起來好像與其它第一人稱射擊遊戲沒什麼兩樣，但傭兵大獵殺在同期上市的同類型遊戲中，自豪能以精緻的多人共玩選擇、千變萬化的非線性關卡設計、以及「上至下」視角脫穎而出。



俯瞰視角讓你殺得眼紅

血，只是遊戲的家常菜而已

火力強大的傭兵

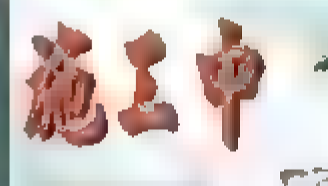
傭兵大獵殺是以「後啓示錄時代」德州奧斯汀的戰後廢墟為背景，在這個受砲火蹂躪的城市中，有少數幸運的人發展並使用晶體技術，創造了能免於放射線污染的半球形建築物。玩家在遊戲中將扮演一位被迫必須滲透至半球形建築物內偷取能量晶體的傭兵史拉德，如此，另一個半球形建築物才能建立。

遊戲內二十個相連的戰鬥地域是經由航行於下水道的船、卡車與地下鐵貫穿與展開。史拉德擁有強大的火力，包括一支火焰槍、一支超光速粒子脈衝波砲，與一部功能齊全的個人資料裝置。這部個人資料裝置記載有關敵人與戰略資訊，以及二十二位敵人基本資料的來源，同時，它提供一張大地圖。若要在關卡間行動，只須上一台車輛，輸入行動並在地圖上選定目的地，便可抵達目標。

傭兵大獵殺將加入多人共玩的特色，若透過IPX網路，將可支援多達八人共玩。除了傳統的決鬥模式、合作與擄旗外，本遊戲亦加入四個額外的多人共玩劇情。大型機台模式模式講求奪取武器及蒐及各種重要的晶體；刺客模式顧名思義是要逐步獵殺行刺的對象。據初步了解，設計師有意在傭兵大獵殺中加入網際網路連線能功，但這項設計的程式在八月底前仍在撰寫中。

遊戲的視角似乎越來越「高」了

個人資料裝置記載有關敵人與戰略資訊



動作
未定

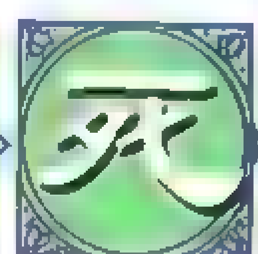
硬體需求

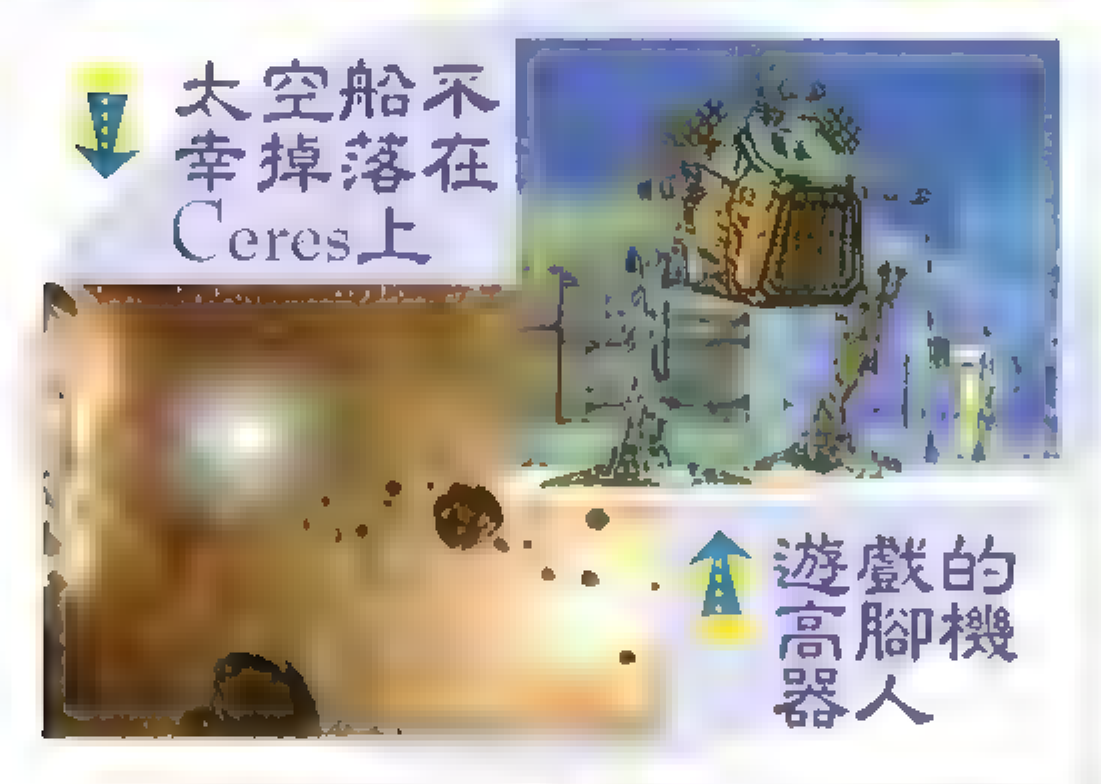
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- SOUND BLASTER
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間
十月

國外發行／RED ORB ENTERTAINMENT
國內發行／未定

The Condemned
異星生死鬥




太空船不幸掉落在Ceres上

遊戲的高腳機器人

遊戲的背景發生在公元 2073 年，當時世界已沈淪至恍如地獄，有錢人與政客都居住到安閒逸樂的渡假星球。但是在遙遠的 Ceres 行星這個人造生物圈上，罪刑制度在這時必須藉由實況轉播生死決鬥來展現，參加決鬥的罪犯必須駕駛裝載飽含武器的定型化車輛對決，勝的人倖存，敗的人只有死路一條。這種審判是太陽系的超級大秀，然而很不幸地，您開向渡假行星的太空船卻錯誤地在 Ceres 上落地。

你唯一能返回家鄉的路是，裝備你的 SCAR（自控反擊系統）—從車輛、人類或蜘蛛形高腳機器人、氣墊船（hovercraft）等武器中擇一，再把駕駛室、護盾與火力系統最佳化，然後從遊戲提供的五十種武器選擇你想使用的抗敵火力。試著想像你可能在異星生死鬥中以火焰槍、榴彈砲、等離子砲決鬥的情形！本遊戲是在數種環境下進行，包括有雪崩傾向的高山與溶岩四濺的火山等。你所擁有的武器可改變你週遭的環境：摧毀建築物前進，挖隧道藏身、炸出地溝使對手摔倒等。遊戲中詳實的紋理貼圖讓整個畫面更加真實壯觀，武力開火時會顯示獨特的火光，營造即時的陰影效果；另外，水面的效果、地形的高低起伏、以及 SCAR 受創後包括留在身上的彈孔或一拐一拐的腳等，都相當生動。

除了單人遊戲外，玩家還可透過區域網路、數據機連線、或上網際網路遊戲地帶（Gaming Zone）和世界同好共玩。遊戲提供五十項不同目標的任務，範圍從擄旗型態的遊戲到徹底摧毀能源供應站皆有。在每個場合下，玩家的首要之務是增加觀衆對你的歡迎度，而不是急著把敵人轟得粉身碎骨；你可以先用內建的訊息系統奚落及侮辱對手，再搶奪對手的武器或干擾他們的行動，最後再幹掉他而獲得觀衆更多的支持。

這種戰鬥車輛適合在起伏的地形上行動

施工中

動作

未定

硬體需求

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- SOUND BLASTER
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間

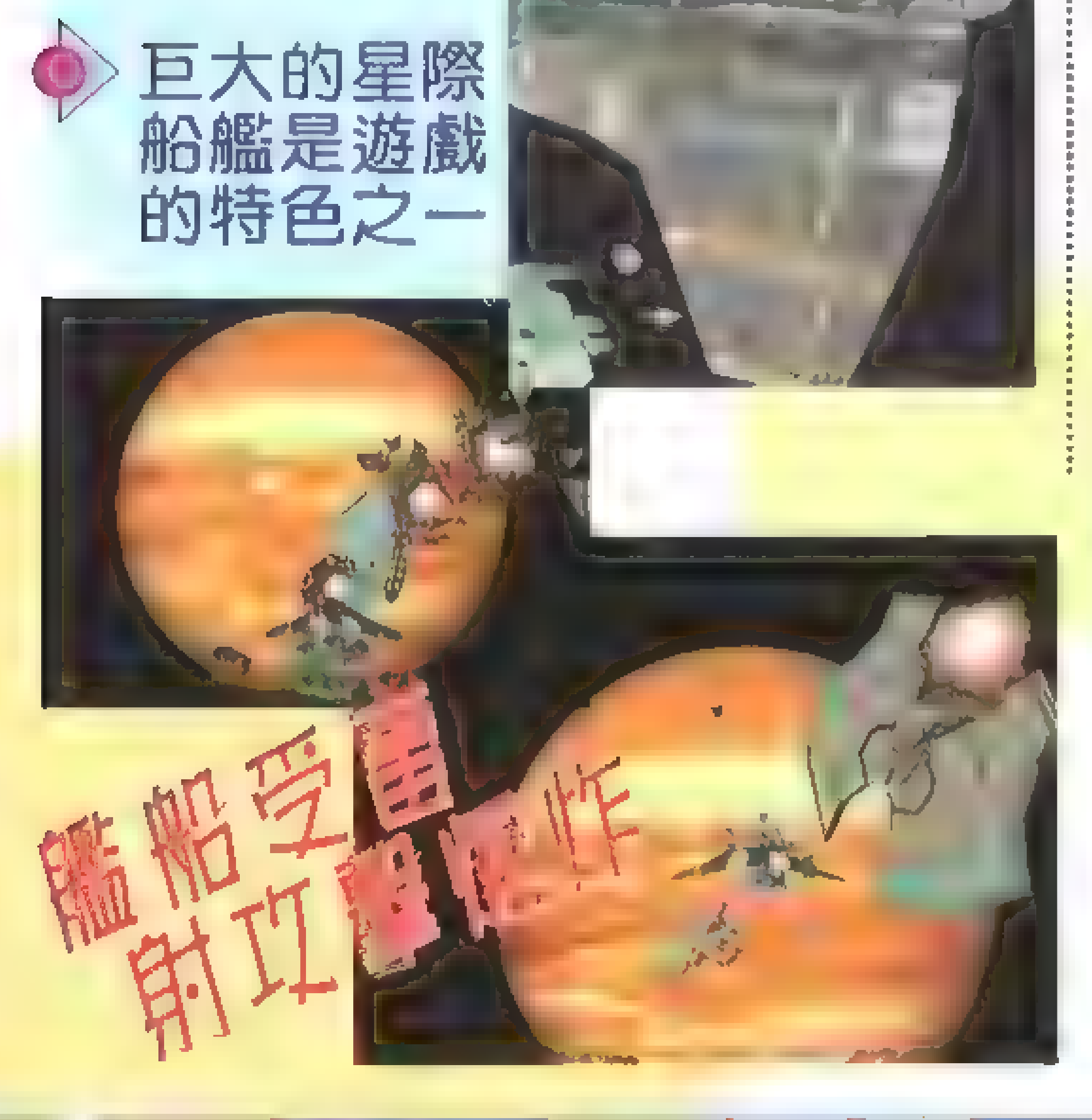
未定

國外發行／微軟
國內發行／未定

第十星球
The 10th Planet

除了巨大的外星艦隊、精彩刺激的爆炸場面、致命的雷射武器戰鬥、數十架船艦同時在太空對決、以及色彩炫麗的 3D 繪圖外，太陽系內的所有衛星與行星的地表，都會在遊戲中一一呈現在玩家眼前，讓沈浸在這場太空史詩戰鬥的玩家們，無時無刻不感到血脈賁張。

本遊戲的設計者 Bethesda 是一家以角色扮演遊戲聞名全球的公司，最初第十星球是它和以製作電影星際終結者在娛樂界奠定基礎的 Centropolis 合作的作品，但由於 Centropolis 後來的電影片約實在多的數不清，因此這套遊戲中途由 Bethesda 獨力扛下重擔。在 Bethesda 製作風格的影響下，第十星球的星際戰鬥中所溶入的戰略設計比玩家們以前所看到的同類型遊戲來得多。玩家必須找出外星人欲征服地球的神秘企圖，須佈署在整個太陽系的防衛，同時需要把你對抗外星先遣艦隊的船艦進行最佳化。



巨大的星際船艦是遊戲的特色之一

艦船受雷射攻擊爆炸

遊戲的三大賣點

這次，玩家將扮演太陽系的救世主

本遊戲有三大賣點，除以 3D 呈現的太空戰鬥場面外，船艦的建造亦是一絕。大部份的同型遊戲允許玩家改變武器或艦上的其它一、兩樣選項，但本遊戲提供超過一百項設備讓玩家載入太空戰艦上，包括引擎、火箭（thruster）、護盾產生器、武器、電腦等。第三個也是最重要的特色是遊戲的戰略（strategy）的部份。典型的太空戰鬥是以任務為遊戲基礎，玩家是根據設計師的既定構想進行遊戲，因此重複可玩性不高，因為玩家會不太願意照本宣科一遍，但戰略遊戲則極具重玩價值，因為玩家可獨立自主決定以何種戰略進行遊戲。另外，遊戲在 3D 加速卡的支援下除了光影表現優異外，動態效果亦令人讚賞，例如當船艦爆炸時，玩家可看見螢幕中的碎片劃過天際。

DOS/WIN95

戰略
光碟

硬體需求
- Pentium
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- M、J

遊戲發行時間
未定

國外發行／Bethesda Softworks
國內發行／憶弘

鐵人47

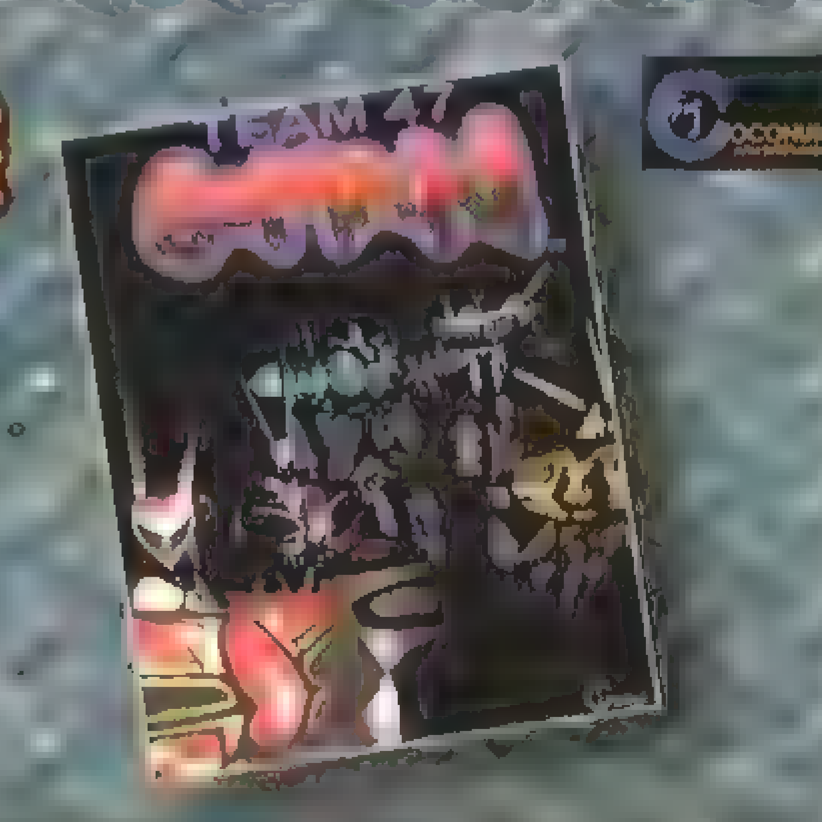
THE TEAM 47

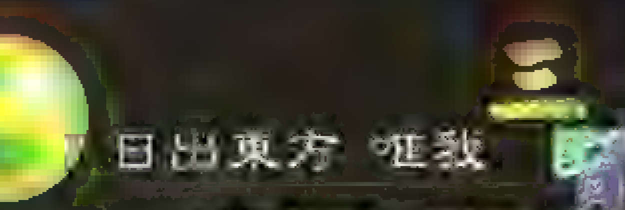
電玩史上創舉，國外名作首次率先在台登陸！日本聖誕強檔，十月搶鮮發行！
領先全球，勢必轟動，請密切注意！

WELCOME TO THE WORLD OF GOMAN!

挑起靈魂深處的戰鬥慾望

◎絕對流暢的3D動作。
◎視覺效果極端震撼。
◎不可思議的人工智慧和強烈情緒。
◎無限自由的鏡頭視角，超越所有同類遊戲。
◎動作反應真人一樣，其他遊戲無可比擬。





TEL:(02)351-3291 FAX:(02)351-3447
網址：WWW.ALL-LUCK.COM

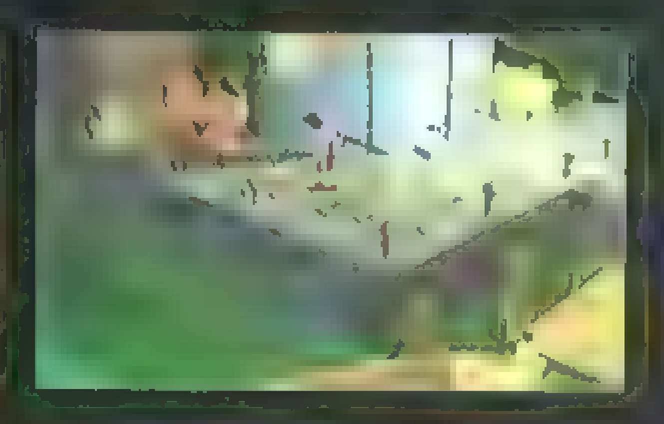
© 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved.

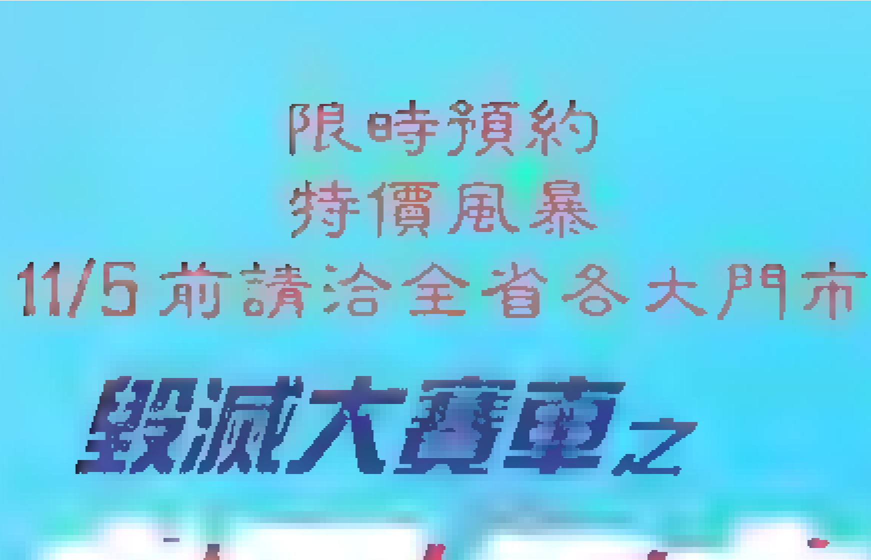
失子之城

The City of Lost Children

法國同名經典電影改編之3D冒險遊戲，
劇力萬鈞，氣氛逼人！

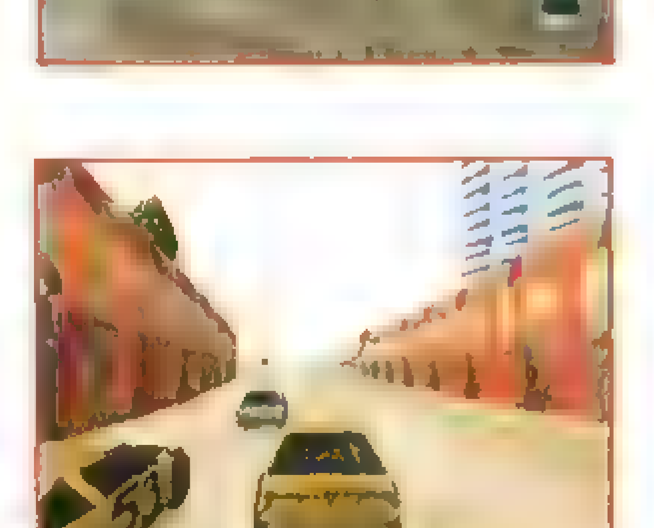
獨特的電影運鏡手法，3D多邊形的人物造型，徹底顛覆您的感觀，建構全然忘我的新體驗
失子之城，即將帶您進入撲朔迷離的神秘境界！

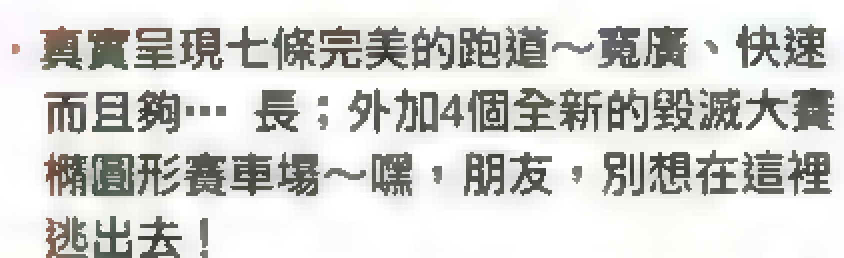




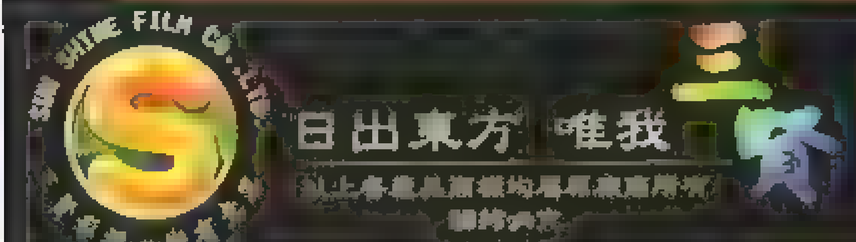
DESTRUCTION DERBY 2

PSYGNOSIS LIMITED, NAPIER COURT, STEPHENSON WAY, WAVERTREE TECHNOLOGY PARK, LIVERPOOL, L3 1HD, ENGLAND.





- 真實呈現七條完美的跑道～寬廣、快速而且夠… 長；外加4個全新的毀滅大賽橢圓形賽車場～嘿，朋友，別想在這裡逃出去！
- 修理好你那被撞扁的引擎，然後繫緊你的安全帶；直到整個賽事結束為止，都歡迎你一再來這裡搗亂！
- 車子肯定會被撞到半空、翻轉、打滾、急轉彎...當它還沒有變成一堆爛泥之前，請儘情使壞吧！
- 令人驚異的懸吊系統，車子的駕馭就像真的一樣。到處冒出的火焰、殘骸以及被撞飛的碎片！彷彿聽到了這些車子疼痛的呻吟。
- 重播比賽過程和改造車子的性能可以滿足你想不斷毀滅愛車的慾望，除非你憐憫它，否則將無法禁止引擎淒厲的尖叫。
- 支援網路對戰，十人同場大火拼！

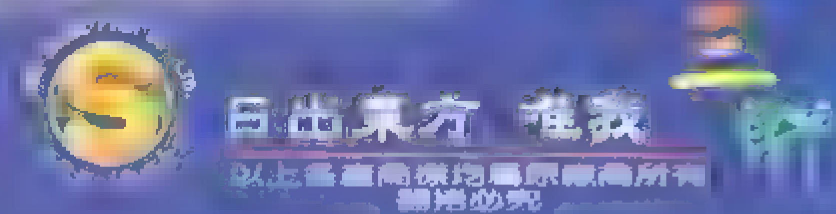


暴力與體育
的第一次完美結合

爆裂電光球

RIOT

數十種不同的攝影視角變換，構築3D的立體世界
十六隊各有所長的虛擬球隊，炫麗的聲光效果
加上中文化網路對戰
實在是本世紀最傑出的運動遊戲鉅作



三賢影視 TEL:(02)351-3291 FAX:(02)351-3447

KPAR NEWS

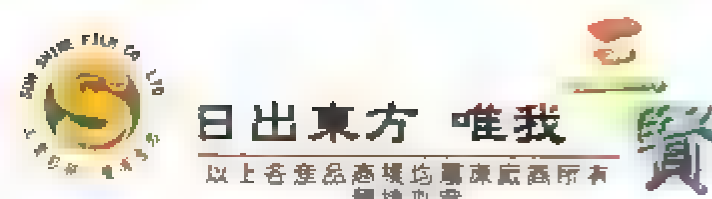
PARADISE, ARIZONA LIVE

What Went Wrong?

- 狼吞虎嚥的殺手叫你毛骨悚然，不停止的雙手緊扣扳機是你唯一的選擇。
- 真實的3D角色，精美的2D背景，加上獨特的憤怒感應系統，每個角色都能透視所有建築物。
- 支援網路連線，可讓十五位殺手與你血腥共舞。
- 十七個殺戮現場，包括一個小鎮、一個人潮擁擠的城市、一個地下礦場、一個守衛森嚴的軍事基地等。
- 受害者的反應空前寫實，滿地都是哀求你仁慈的呼聲，死前痛苦的呻吟或是堆積如山的屍體，令人不寒而慄。
- 各種武器效果驚人，四處飄散的煙霧、火焰和碎片，夾雜著帶有飛濺的血漿，讓空氣中瀰漫著恐怖與不安。

他們一直以為，你是一個可愛、安靜的男孩

歡迎來到天堂～亞利桑那，這裡沒有人可以再控制你！



INTERNET 連線對戰

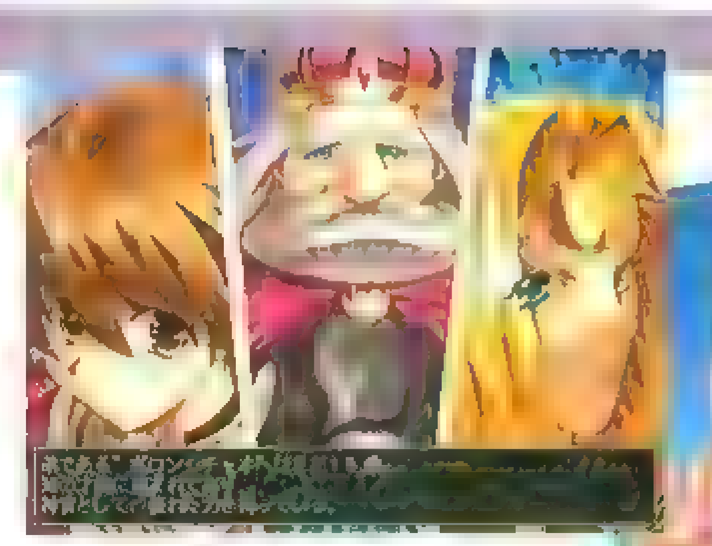
藉由無遠弗屆的網際網路，和來自世界各地的友人較量棋技，鍛鍊自身的棋力，研究更精闢的象棋理論，達到以棋會友的目的．從今以後，您上網的選擇，又多一個．

- 體貼方便的悔棋功能
- 3D光影處理的棋盤界面
- 活潑精緻的棋兵吃子動畫
- 高品質的CD音軌配樂
- 暢所欲言的及時線上交談

捷友資訊科技股份有限公司
地址：台北縣汐止鎮大同路一段306號2樓
TEL：(02)648-5858　FAX：(02)648-4288
E-MAIL: mjmaster@apexsoft.com.tw

網址：www.games.net.tw
網址：www.apexsoft.com.tw
Game Server: games.apexsoft.com.tw
Game Server: games.games.com.tw

かえるにょ・ぱにょ～ん



▲左邊的是老實的小弟，右邊是壞心眼的哥哥

▲為七位美女所救的主角

★朱原弘

●SRPG（18禁）	
JWIN95	●ALICE SOFT
	●￥7500

故事就是這樣開始的…

是這塊令人熟悉的大陸……，藍斯？好像有這麼個人曾統一了這大陸，不過這跟我們都沒關係。就在大陸的東南方，有個叫巴蘭秋（如何？夠低級的翻譯吧！哈哈…）的獨立自由小國，過著與世無爭的和平日子。目前年邁的老國王有意將王位讓位給他兩位兒子其中之一，並且出了認定的方法：令二人出門遠行，若誰能帶回最罕見的珍寶，那麼王位便繼承給誰。

而遊戲的主角正是小王子波降，是個心地善良、富正義感的好青年。相對的，較具心機的哥哥則處心積慮地想謀得王位，並召來邪法師為之助力。小王子就在不知情的情況下先行出發了，就此捲入了這黑色的陰謀之中…。就在回程的途中，穿越森林的小王子遇見了神秘的魔法師，並受騙喝下了怪異的藥水，只覺頭痛欲裂，苦不堪言。待清醒時，才發覺自己的身體已經被變成了隻不知名的小怪物。方其時，森林中突然傳來陣年輕女子的尖叫，這位小王子…不，小怪物卻忘了自己已手無縛雞之力，居然還打腫臉充胖子，挺身相救…。

待眾女逃離之後，這隻不知死活的小東西免不了被飽以一頓老拳，終於奄奄一息的倒在地上。待醒轉後，才發覺自己反倒為方才的那行女子所救，仔細一數，乖乖！七個都是如花似玉的美女，這下可樂歪了。說明自己的身份與目的之後，眾女為感念他相救的大德，決定以身相…送他回到祖國，就此展開驚心動魄的歸鄉之旅…

STAGE CLEAR

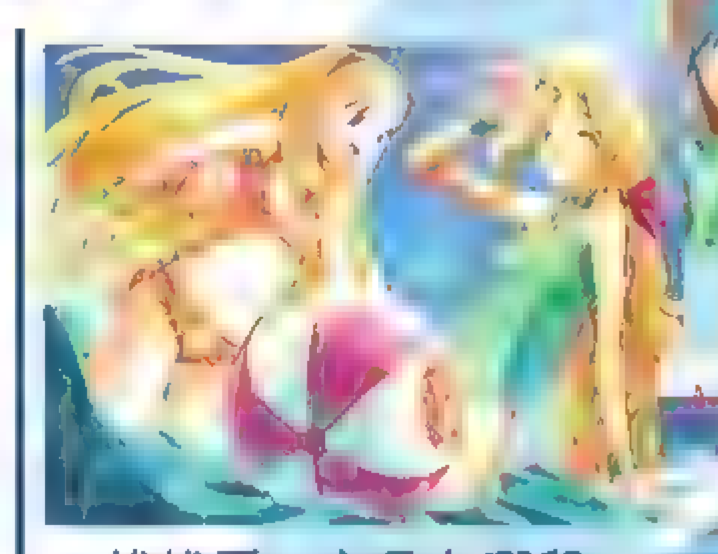
STAGE CLEAR

▲嘻～真可愛…

ゲーム

特殊的橫捲軸RPG遊戲

呼，說了一大串，先讓筆者喘口氣…有趣的才剛開始呢！這遊戲的名稱看起來著實有些累，先讓大家瞭解一下，前面的「かえる」指的不是青蛙，是回去的意思；後面的則是那隻小怪物的名字，全意就是指那小怪物要回家的意思…但願您能聽的懂。這個遊戲的類型很有趣，是橫捲軸的RPG（沒聽說過吧）。怎麼說呢，每關的地圖皆是一長條形，每回合不斷地向前強制捲動一格，每位夥伴皆要向前奮勇殺敵，偏偏這隻小畜牲不爭氣，一回只能移動一格，若其被捲出畫面外或被打死時便宣告遊戲結束。但主角也不是全然沒用啦，補血等重責還是得落在牠身上，但偏偏自己又不能補血，因此如何保護牠的周全乃是遊戲的第一要務。其次是關卡的選擇，這點相當的重要，關乎遊戲是否能順利的行進。



▲找找看，主角在哪兒？

▲哇～蜘蛛…

▶總算還有點用處…

嘗試錯誤的遊戲行進方式

相信大家都曾玩過DARIUS（太空戰鬥機）吧？這裡的關卡選擇就跟它很像，不斷地向後分歧，不同的是，同一垂直線的可任意選擇，不受先前路線的約束；在此，也透露出另一項訊息（或設計者的惡劣行徑），就是要依照指定的路線來走，否則遊戲不能順利的進行（其它路線都是死路一條）。這麼一來，大家可以算算有多少種排列組合方式，講白一點就是要玩者來嘗試錯誤。頭上有光圈的筆者為不忍使大家接受這種折磨，在此提供了正確的走法：A、C、D、J、N、Q（不要冤枉我哦，寫此文時攻略還沒出來喔），後面的五關則是直線進行，所以共計十一關。不過某些特定的事件似乎只在某些特定的關卡才會發生，所以立志看完全部圖形的朋友們，多花些美國時間是必要的。

▲分我一個嘛…

▲遊戲畫風以可愛見長

▶哇～溺水嘍…

▼過關後，殺敵最多的角色登上榮譽榜

▲奇怪的敵人用奇怪的方式攻擊

組合式的轉職系統

◀多采多姿的舞臺設計

▲關卡選擇畫面

◀職業升級、調配系統

另外，轉職系統也是一大特色，職業共計有攻擊系、格鬥系、魔法系、防禦系等四大類，除格鬥系外，只有四級，其餘各有五種等級，其中第四、第五級是指定角色使用的，也就是說若您沒讓角色適用其該用的職業時，那麼便永遠無法昇至第四、第五級。職業一旦決定後便再也不能更改，這點須要留意。此外，職業是用調配出來的，在遊戲中打敗某些特定對手後便可補捉牠，須耗費一條繩子（雜貨店有賣），如此組合其中兩種或三種可配出職業，組合的方式惡魔會有所提示。若只配一隻呢？這個有趣的謎底就留給您解答，保證讓您合不攏嘴。

綜合以上所述，或許您對本遊戲的身世已瞧出些端倪，沒錯，故事架構與敵人造型等來自同公司的「鬼畜王藍斯」、成長系統來自「DALK」、捕捉與組合敵人等則來自「鬥神都市2」，這樣的組合非但不會奇怪，反而成功塑造了本遊戲獨特的遊戲觀，說明白點，就是可愛、好玩。AliceSoft的美術之強，是大家公認的，尤以「鬼畜王藍斯」為代表

▲在王城下水路與哥哥的相逢

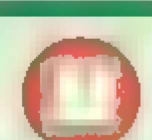
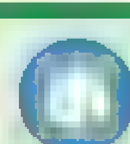
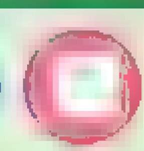
聲光表現毫不遜色

本遊戲的畫面繪製真的相當的可愛，高水準的美術表現更是使人不忍釋手，音樂方面更是一絕，輕快又帶點幽默的旋律帶領玩者溶入劇情之中。在此忍不住要小小抱怨一下的是，遊戲的難易度高得實在有點離譜，有些關卡的設計已到了變態的地步，加上每關都要打好久，中途又不能存檔，有時真是玩到整○○都是火。與「鬼畜王藍斯」一樣，遊戲開始時有使用者速度測試，不合格的人可要看緊荷包了，其實這也沒辦法，誰教AliceSoft出的每一片遊戲都這麼好玩呢？

註：AliceSoft的下一款遊戲是「戰巫女」，非十八禁的養成遊戲，畫面好到會讓您的眼珠掉下來，請作好萬全心理準備，筆者也將第一手為您報導。

▼每回都會登場的愛麗絲，這次又換了個新造型

▲圓滿的結局，主角終於回復原樣了

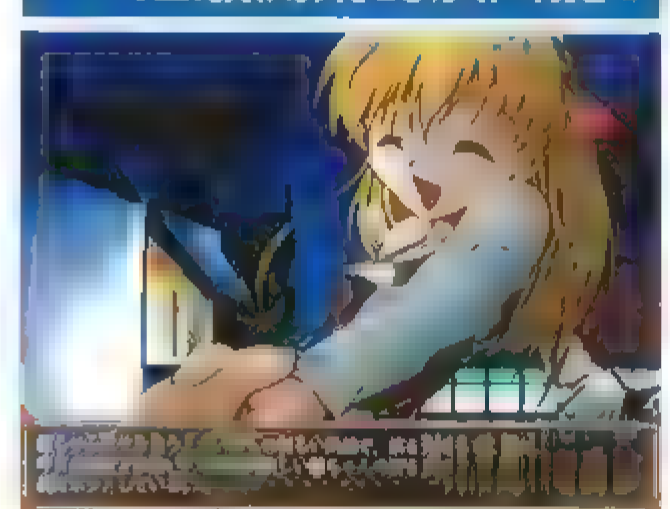
容筆者大膽說一句，這應該是今年夏天最好玩的一個日本電腦遊戲了。極其可愛的人物造型、良好的遊戲性…所能提到的優點這兒都有了。廢話少說，趕緊帶波隆回家吧…！

些許甘甜的青春戀愛物語

曾由國內代理發行中文化的美少女冒險遊戲「無名指的教科書」，其淡淡甜甜又帶點兒微酸的戀愛劇情，加上獨具一格的可愛畫風，向來頗受玩家們的好評。當玩家在經歷了兩年的殷殷期盼後，其續集總算在大家的引頸翹首下問世了。

故事的主角春日野一哉，在高中畢業後過了一年的浪人生活（按：不是帶著逆刃刀的那種）；其優柔寡斷的性格伴隨著他渡過了十九個不知女友為何物的年頭，直到上了專門學校之後，遇見了很有一手的武田俊夫（前作的主角，也是本遊戲唯一與前作扯的上關係的地方…變成配角了，活該…），才有所轉機，不，應該說改寫了新的人生。所謂近朱者赤，跟姓朱的…不，跟俊夫那種人在一起當然不會作什麼對人類社會有所貢獻的事，除了泡妞外還不就是把馬子之類的，反正只是說法不同嘛！眼下就有個遊樂園的化妝舞會，要如何改寫這十九年來的空白記錄，就端看玩者如何去扮演這個角色囉！

▼活潑開朗的夙川雛



▲主角的妄想

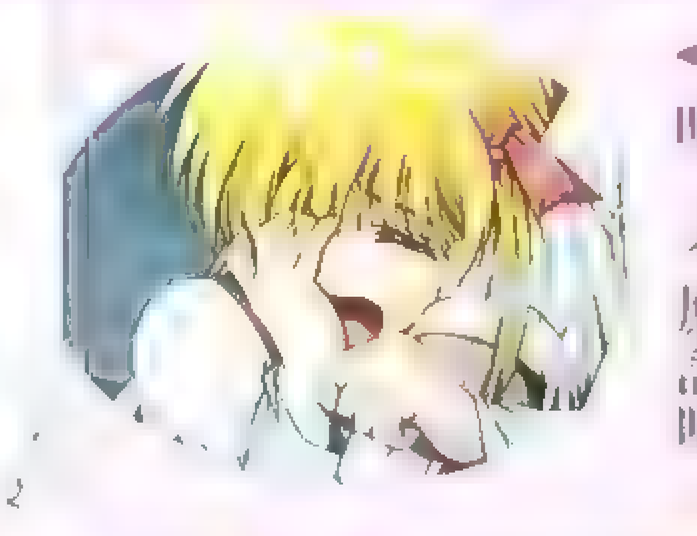
遊戲劇情架構

遊戲在劇情的安排上，主要就是描寫主角一哉與五位女子從見面到相戀的過程，劇情在結構上可分為三個部份：春天篇是導入部份，說明主角與眾位女性初識的經過，而在此所選擇的女性也將決定往後的女主角與劇情的走向。夏天篇是遊戲的本篇，由春天篇決定的女主角作為遊戲的中心，展開各種事件與建立彼此的感情。最重要的，在此也決定了多重結局的分歧選擇。

而在達成Happy Ending之後，便可選擇進行冬天篇的附加劇情。在克服萬難後建立堅貞愛情的兩人一同迎接白色耶誕節的到來，在此只是追加的描述，對遊戲的發展已沒有任何影響。由上述應該可以瞭解這是一個多線劇情、多重結局的戀愛冒險遊戲。相對於此，遊戲中只提供了四個Save的欄位似乎不太夠用，不過還是要建議諸玩家在每逢分歧點便要記得儲存，免得選錯或更換劇情線時要整個重頭來過，那玩起來可是有些煩人的。

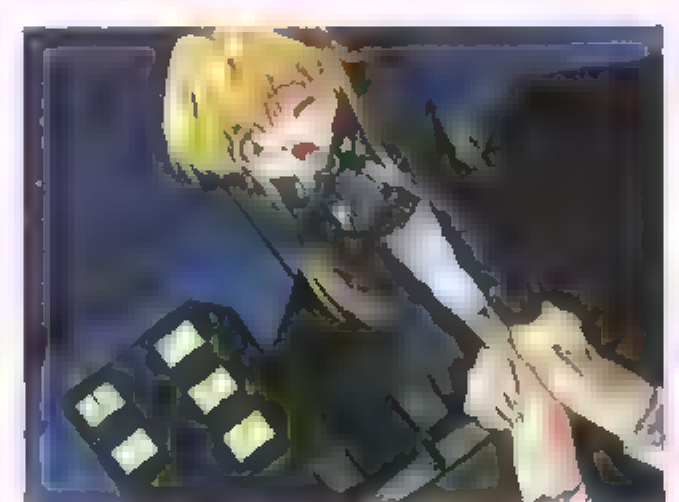
相隔兩年後問世的美少女冒險遊戲

▲當有那麼一天

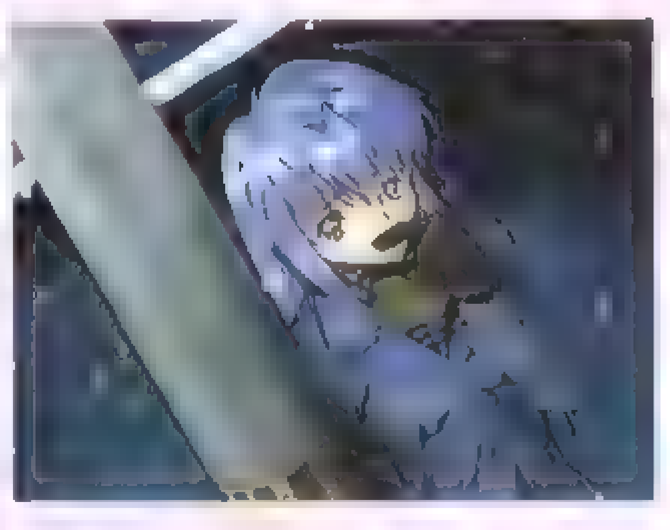


◀喂！不應該哦…

相隔了兩年的作品，作業平台也從DOS移到了WIN95，自然應有多方面的改良與進步——最明顯感受到的，就是圖形真的進步了很多。在原畫部份仍與前作相同，由以可愛畫風見長的風上旬先生擔綱，配上256色的美術表現，確實使遊戲生色不少；利用此一媒體的優勢，另外的一項進步就是表現在音效上。這次加上了全程的語音演出，不僅僅效果相當地良好，且不致於妨礙到遊戲進行時的流暢性。特別是在冬天端結束的時後，還安排了一段真人演唱的主題曲，配上人物的介紹，是一段相當成功的Openning演出手法。相對於全新的WIN95操作平台，不變的卻是這Active公司的萬年介面，這個打從「麻雀幻想曲」時代就開始使用的操作界面，即使都到了目前的視窗時代，該公司卻也依然故我，或許這也是Active這家老字號的傳統與堅持吧！不過用起來也沒什麼不便就是了。



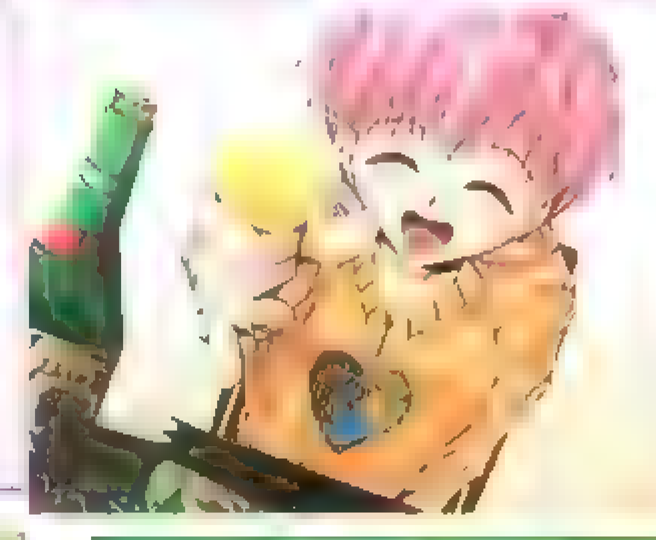
▲呼、呼…好累…



▲在雪中等候主角的忍

▼雪，一片一片一片…

▼與主角共進那記晚餐的楠子



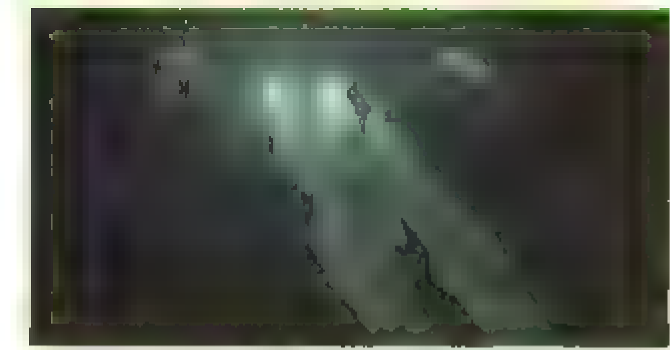
玩遊戲『有吃攏有拿』

很意外的，拿到本遊戲是採用紙盒的包裝，這跟該公司的傳統不太一樣，這大致也是目前日本遊戲最常用的環保包裝方式，有時想想，還真懷念以前的那種大大的塑膠盒裝呢！遊戲包裝內還附贈了一個夙川雛的鑰匙圈，挺可愛的。另外在光碟的目錄內收錄了一堆該公司前面幾個遊戲的DEMO版，從98到WIN95，叫得出名字的大概都有，有空別忘了看一看。若您也喜歡前作「無名指的教科書」的話，不要懷疑，本遊戲絕對是為您所寫的。再來，就看您將那寶貴的戒指戴在哪位幸運兒的無名指上了。

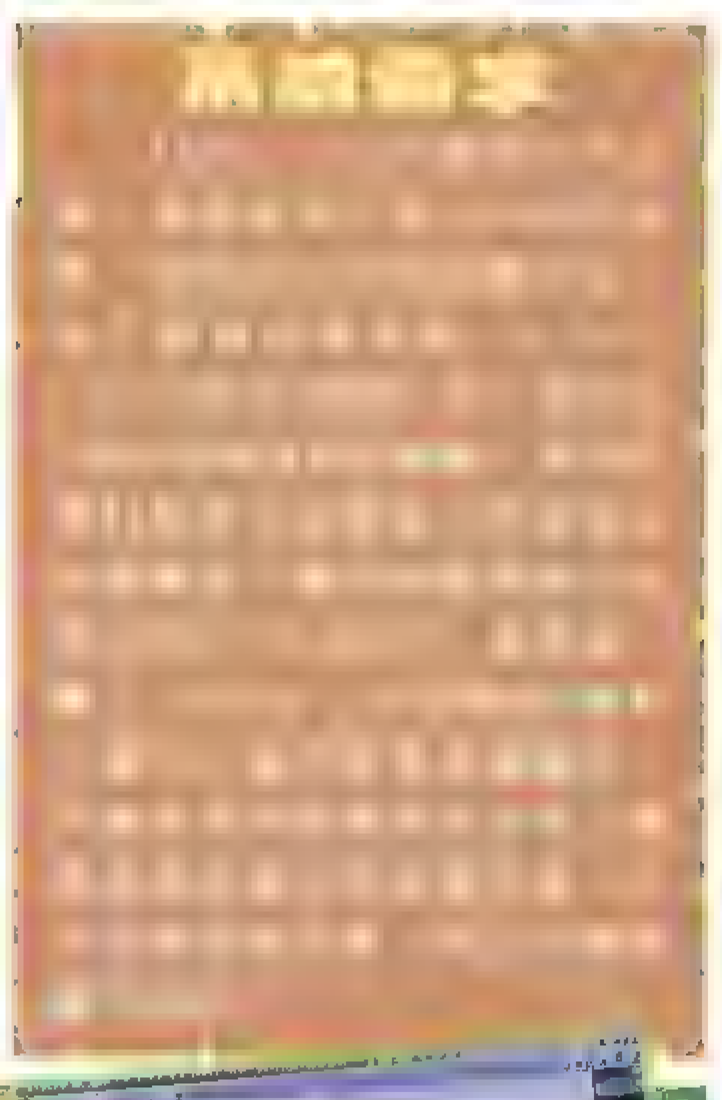
▶如何？可愛吧！

▲有著悲傷過去的岡明

簡單的遊戲性，超可愛的畫風，多線的劇情發展，構成了這部廣受歡迎的戀愛故事續集。如果您也喜愛前作特有的遊戲風格的話，那絕對不要錯過這部超越前作的遊戲作品！



▲DEMO一景：行進中的帝國戰鬥艦，本系列的船艦設計相當別具一格

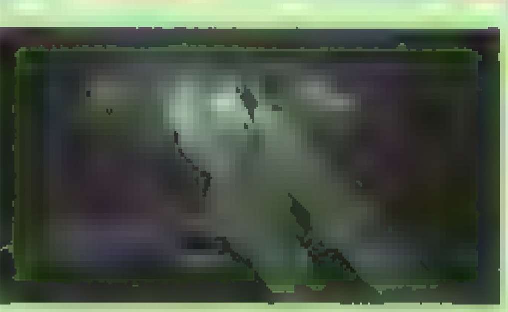


日本的I-Magic（和美國的Interactive Magic是不同一間公司，請勿搞錯）自從以Mobius Link一炮而紅之後，對於製作其續作一直不餘遺力，從去年的Mobius Link2到現在要爲各位介紹的的Alpha Link，可以看得出這個系列對於該公司的重要性。

嚴格說來，Alpha Link並不能算是一個全新的作品，光是從其抬頭名稱上就可以看得出來，它是Mobius Link2的擴充資料片，連同一片Mobius Link系列的Digital Collection一起套裝出售。有鑑於可能有讀者仍未見過Mobius Link或Mobius Link2之故，筆者仍將就Alpha Link來介紹其遊戲系統，以下就讓我們來看看Alpha Link是個怎樣的遊戲。

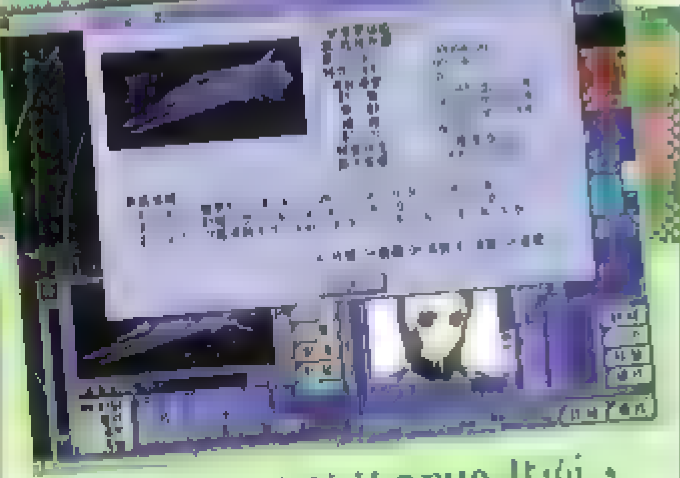
Alpha Link的故事背景

Alpha Link的故事和前兩代稍有不同。交戰的兩方仍是自由都市聯邦軍（FCU）和シリウス地國軍，就在雙方維持原有均勢的僵局下，シリウス帝國轉而向另一方發展，越過暗黑物質之壁入侵遙遠的紋章世界。紋章世界無法抵擋シリウス帝國的龐大兵力，只好轉而向其死敵—自由都市聯邦求援，一名紋章世界的特使越過遙遠的超空間航行來到太陽系，而她所帶來的訊息則令都市聯邦軍指揮部震驚不已。原來紋章世界擁有能夠一次超空間躍進五千光年的時空躍進引擎技術，如果這種技術落入シリウス帝國手中，都市聯邦軍所重重守護的太陽系和月球等於完全暴露在敵方攻擊之中。爲了防止此一事態發生，都市聯邦軍立刻組成了Alpha Link機動艦隊群，開始了一場五千光年的遠征…。



▲DEMO畫面一景：帝國戰艦開火攻擊

遊戲本身是以典型單場戰鬥的「劇本」構成，玩者只能從現有的劇本中挑一個出來玩，利用配給的旗艦、艦隻和敵方兵力進行單場的死鬥，分出勝負即告結束，既沒有劇情上的連接，也無法生產部隊或留到其他戰鬥中使用，戰術層面上可說是頗爲貧乏。而Alpha Link中共提供八個劇本，前四個是初學者專用劇本，後面四個才是和故事有關的劇本，不用說這實在是少了些…。



▲戰役開始前的DEMO畫面，簡單描述戰役的發生背景

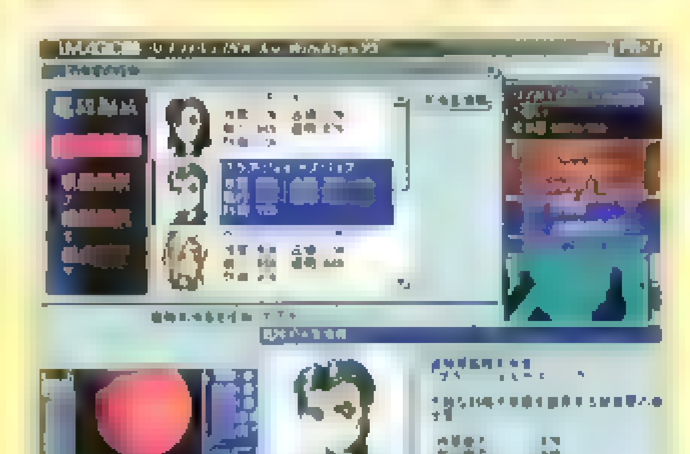
當成「花瓶」來使用的指揮官

當玩者進入劇本之後，首先要做的是就現有的指揮官和各行星所擁有的旗艦來編成艦隊。或許是日本公司的嗜好之故，本系列的艦隊指揮官一律都是美女，不過她們在戰鬥中完全沒有任何事件性的發言或其他互動，對於玩者來說她們只不過代表了攻擊防禦等幾個數值罷了，這對於宣傳方面的意義比較大。基本上只有旗艦才能編成正式的艦隊，雖然您可以單獨派出艦隻，但不論攻擊或移動都需一一指定，因此劇本中您擁有幾艘旗艦，您就最多可以擁有幾支艦隊。

編成艦隊之後就可以號令它們移動了，移動艦隊的方式和銀英傳有點類似但更先進些，您可以由旗艦（控制整支艦隊）或單艘船上拉出移動線條，艦隊或該船艦便會隨著該線的方向移動，直到抵達線的末端為止。然而您還可以調整圓圈上的箭頭來設定移動後所面對的方向，因此您可以邊後退邊面對敵人等等。在此有一個從Mobius Link2到現在尚未改進的缺點，那就是設定方向非得選擇箭頭的最末端才行，常造成操作上的困擾。

▶各[illegible]

▼編成各艦隊時、[illegible]畫面。各種速度和火[illegible]組合是本遊戲的一大[illegible]



▼新添加的艦隻／[illegible]有助於瞭解敵我兵力的組成。

遊戲模式

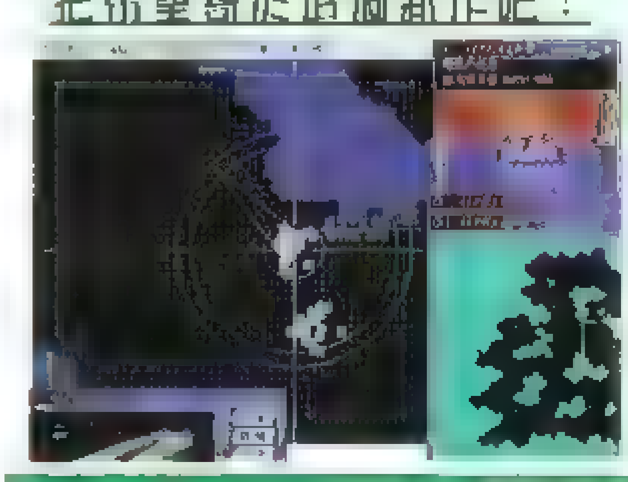
而您可設定艦隊處於攻擊、防衛、偵察或航行四大模式，艦隊會視狀況與敵方交戰、對行星發射巡航飛彈或是防衛以修復損害等。在新添加的滑鼠右鈕視窗中，您亦可簡單的設定該艦隻自動選擇武器或是使用特定武器攻擊，光束類武器可以一次攻擊範圍內的多個目標是本系列的一大特色之一（但威力會越來越弱）。交戰時播放的動畫還算不錯且頗具成就感，不過缺乏音效，而且拜光束武器之賜，Mobius Link系列戰鬥動畫的冗長程度也是此類遊戲之冠。

▲戰鬥動畫場面：開火中的我軍旗艦フェルミオン^

基本上每個劇本的目的都是毀滅敵軍艦隊，由於敵軍會自己來攻，因此不會有時間讓您撐；攻行星也變得毫無必要，遊戲骨幹之一的鋪設艦和LINK衛星也變成了廢物，因為只要您懂得集中攻擊，在您的艦隊用盡能源之前就可以擊潰敵艦隊，此遊戲的戰場設定對此難逃其咎。

▲辛苦過關後的成果：漂亮的美女圖！

Mobius Link是列有不錯的點子和豐富的聲光效果（特別是雄壯的配樂，絕對值得一聽），然而設定上的簡陋和內容上的貧弱卻使它減色不少，可玩性也相對降低。I-MAGIC在Digital Collection中有展示新作Mobius Link 3D的片頭動畫，或許在新作中以往的缺點將一掃而空，相對於並未有太大的改進與突破的Alpha Link，我們還是把希望寄於這個新作吧！



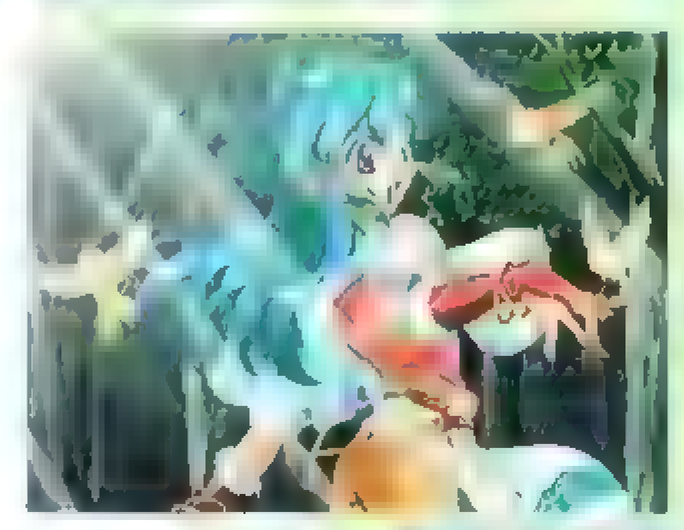
●RPG	
JWIN95	●KSS
	●￥9800

嗯！看到這款遊戲，不禁讓人想起今年年初在SS上大放異彩的櫻花大戰，真的有太多神似之處了，遊戲製作公司KSS的美工實力又一次在龍機傳承2（下面就稱它做龍2了！）上展現，筆者我呢，也趁著寫稿之便抓了不少漂亮的圖來當做桌布呢！尤其是遊戲中有很多很多可愛的美少女，是不是心動了呢？那我們就一起來看看這個遊戲吧！

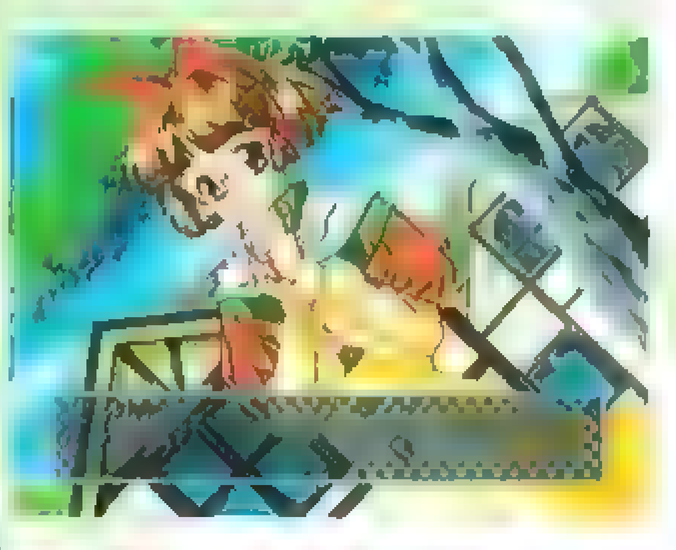
與櫻花大戰神似的RSLG？

先同各位介紹一下整個遊戲的系統，首先呢是遊戲的類型，基本上它是屬於RSLG（或是叫做SRPG，大家稱它做角色戰略遊戲），大家熟悉的天使帝國就是這樣一個類型的遊戲。你一定很奇怪它什麼地方像櫻花大戰了？櫻花大戰不是一個AVG遊戲嗎？沒有錯喔！不過它加入了SLG的成份，而且份量頗重，同樣的，在龍機傳承裡面，雖然用的也是典型的SLG戰鬥模式，不過角色扮演的成份更加吃重，有時候會發現它根本就是一個挪用SLG戰鬥系統的RPG，就像PS上著名的RPG—妖精戰士一樣，光是這麼一小部份可能還不足以說服你，再來看看櫻花大戰的第二個特色。

哇！全部都是漂漂的妹妹耶！雖然龍2依劇情的需要也會出現男性夥伴，但是大多數還是以女性為主，而且裡面加入了櫻花大戰的感情要素，在旅程中的對話會增加女性夥伴的好感，如果是正面的回答就會出現和櫻花大戰正面回答同樣的音效，明白了吧?!


▲哇！今天又是好天氣耶！鳥語花香的，真好！

▲有一手好廚藝的漂亮姐姐


▶我是菲娜的妹妹，請多多指教喔！

◀主角新兵賽米爾報到囉！

戰鬥方式介紹

接下來看看龍2的戰鬥系統，前面有提到過它是比較類似SLG的戰鬥方式，主角一行最多會有9名夥伴，作戰的方式就是在一張平面的地圖上，也許是地下城、懸崖峭壁或者是原野、宮殿等等的地方，遊戲會自動幫你配置角色的位置，然後就展開一場驚天動地的大廝殺。龍2在作戰的時候會把戰鬥畫面切換成為較大的戰鬥人物（類似炎龍騎士團和俠客英雄傳3），利用動畫的方式處理，和一般的RSLG直接在地圖上做小動畫又有點不同，不過人物都是大大的SD造型，挺逗趣的

▲看我的魔法攻擊

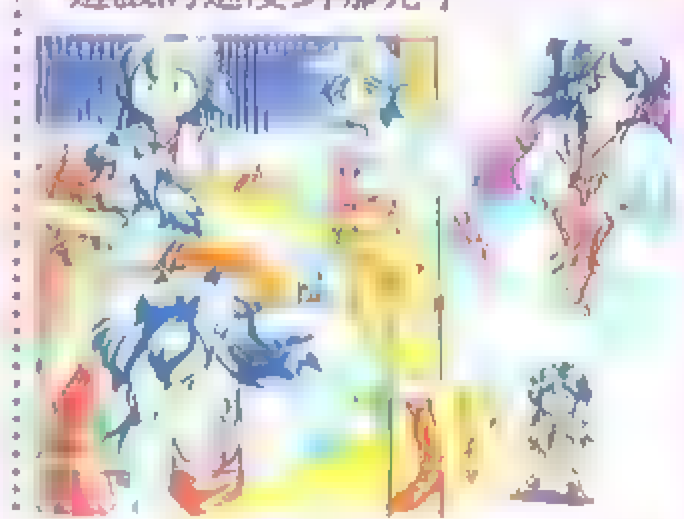
遊戲的優缺點

雖然龍機傳承2抄了人家不少的東西，不過還是看得出許多用心的地方，在劇情銜接處大量運用圖形和語音對話，充份地發揮製作公司本身的長處，把遊戲的重心擺在故事劇情的發展上，進而讓使用者融入整個遊戲當中。對話時出現的人物圖像特別可以看出製作用心之處，大型圖像加上生動活潑的表情，把氣氛全部都帶了出來，還有語音效果也表達得非長傳神。

▲姐弟二人依依不捨道別離

富有創意的壁紙收集功能

對了！最重要的劇情部份差點忘了交代，這個地方真的是很像很像櫻花大戰，最主要的就是之前提過的感情要素，日本人很喜歡在遊戲裡面發揮他們的變態笑料，不可避免的，龍2也有這類的東西，比較有創意的是在遊戲中可以找到十張壁紙，想當然爾是女生的壁紙囉！其實只要看看自己壁紙收集的情況就大概可以知道遊戲的進度到哪兒了。



▲我是3號壁紙，想把我收集完整嗎？那就要加加油哦！

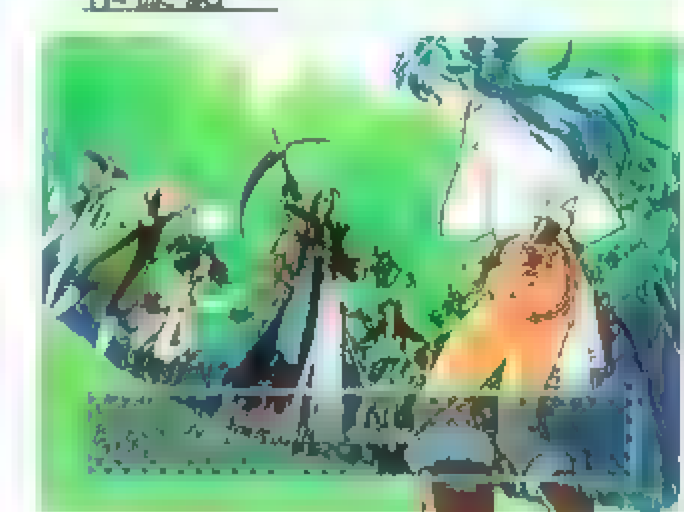
遊戲內容概要

龍2的故事背景是架構在人與精靈之間，把故事設定在自然與科學發展的爭執間似乎是許多日本漫畫家和遊戲製作者的最愛，著名的漫畫風之谷就是這種時空背景。從主角參與調查神秘的漩渦開始，出航不到一星期的龐然大物－『軌道號』飛空巡邏艇，被不明物體擊毀，主角卻不知已經進入漩渦中來到精靈的國度，就已經注定了人類和精靈間的互動，就如同遊戲片頭所導入的動畫一樣，傳說中的白銀劍士和三聖女，將背負起命運傳承的任務。在進入精靈的國度後，菲娜母親為你披上那件古色盎然的戰袍之際，白銀劍士的重責大任就已經落在你的肩頭了，而教堂裡的圖書館，將會引導玩家一步步瞭解整個時空之後，謎題也就像烏雲一般逐漸開朗起來……。

▼這裡是夢幻中的國度嗎？精靈之國鳥瞰

▲擔任第七次偵察任務的飛空巡邏艇---軌道

採用類似櫻花大戰的戰鬥系統，連同活力（行動值）系統也抄了過來，在行動值足夠時可以進行移動、攻擊、裝備等動作，操作介面則是全權交由滑鼠負責，在方向的控制上比較不容易，是一個小缺點。



▲女傭養成的場所—禁美館

▲秘書將訓練課程，仔仔細細的介紹清楚。

以培養專職女傭為目的的養成遊戲

面對著面前的三個寶貝蛋，我真的不知道該說些什麼才好，都十八、九歲的女孩子了，竟然連基本的料理、掃地都不會，甚至連用洗衣機來洗衣服該放多少洗衣粉都會弄錯。唉！想我大學四年，料理、打掃、洗濯，樣樣靠自己，樣樣都精通，這也難怪我的死黨朋友會推薦我來禁美館擔任女傭實習生的專業教師。

嗯！得在短短的三個月內，加以特訓，讓她們能夠成為真正的『女傭通』。

這套由シーズウェア出版的『メイド物語』，是一套十八禁的女傭養成遊戲。玩家扮演的是一個大學剛畢業的社會新鮮人—宇都宮龍昌，在惡友平井明的介紹下，到禁美館擔任女傭的指導老師，並且在三個月（90天）內，負責指導三名來自不同背景、不同個性的女性實習生，如何成為一個優秀的專業女傭。由於這是限制級的遊戲，因此在『メイド物語』的遊戲裡，平常是女孩們家事的訓練，到了深夜當然有另外一項重要的課程—性教育的個別指導。所以這三位少女在三個月的日夜訓練下，是否能成為優秀的女傭，就得靠玩家對她們精心安排訓練課程囉！

面對三個寶貝蛋，玩家該如何下手呢？

養成遊戲首重參數的平衡性及合理性，在這一點『メイド物語』處理的相當不錯，它以家事的六大屬性：洗濯、掃除、料理（煮飯）、應接（接待客人）、買東西、疲勞度來簡單的把女傭所會碰到的家事種類予以分類單純化。玩家扮演的是安排家事課程的角色，下列筆者就列出其基本原則並分項說明之：

▲洗衣服將耗去太多了，除了身上的內衣之外，全部拿出來洗

一、課程安排部份，一般的家事課程有三個時段（朝、晝、夕），在這裡玩家可依據三位實習生的屬性，給予適當的課程安排，若是嫌麻煩，也可以用『AUTO』的功能由電腦安排適合之課程。

二、同一段時間內，只能有一種課程，換句話說若是指定松本學習料理課程，那麼結城及小早川就必須指定料理以外的課程來學習。

三、由於禁美館的一切家事都交由三位實習生來做，因此每天每一個階段都必須有人料理及掃除，每天至少要洗濯一次，當食物快沒有的時候要出外購買，否則當垃圾、髒衣服、灰塵累積到一定程度的話，那麼禁美館就會發動集體大行動，整天三位實習生都會強迫做同一個動作，如：僅著內衣集體洗濯衣物、集體大掃除、集體出外購物等

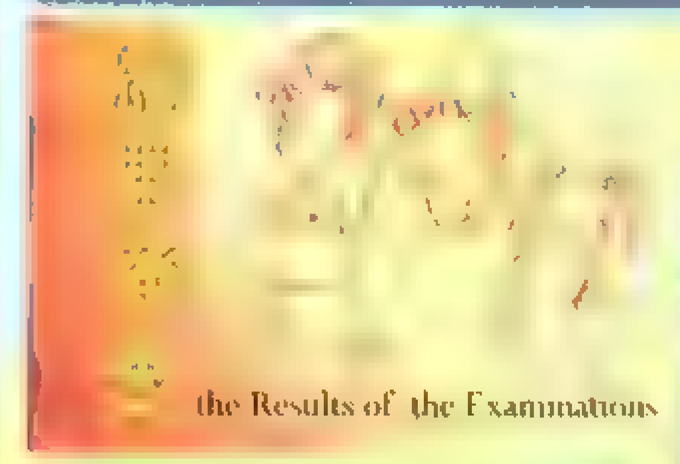
四、除了休息（恢復疲勞）及療養（過度疲勞會強迫療養），做其他的任何家事都會增加疲勞度。

五、星期天為公定休假日，無須安排課程訓練，在本遊戲中不會有突發事件發生。

六、每做一種家事，該家事的熟練度會上昇，累積到一定程度就會升級。當所指定的家事等級大於現有等級時，該項能力的熟練度會大幅提昇，相對的疲勞度也會增加。

七、每一個時段，玩家都可以巡視其中一位實習生看她的做事狀況，並給予獎勵或怒斥。巡視的指令在療養、休

在音效上的小缺失



▲最後測驗完畢後，終於到了結果發表的時候

▲漫長的九十天過去了，終於到了最後測驗的時候

▼屋子實在太髒了，決定今天來個大掃除

▼太好了，小早川梓接待客人的技巧進步升級了

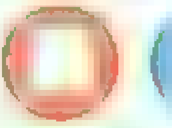
本遊戲音樂支援MIDI，旋律輕快，音效上則比較缺乏，不過在語音的配音上則表現不俗，配音員都有相當的水準，只可惜對話內容變化較少，整個遊戲玩起來，重複的機率偏高，未能更豐富以及加強遊戲性，蠻可惜的。

嚴格講起來，養成的複雜性並非很高，不過基本的原則都有把握住，麻雀雖小五臟具全，該有的屬性及合理性都考慮到了，算是蠻不錯的。最近幾年養成遊戲蠻風行的，如養公主（擔任父親）、養女兒（擔任父親）、養運動選手（擔任教練）、養高中學生（擔任老師）、養寵物（擔任主人），想試試另類的限制級養成遊戲嗎？那麼這套美少女『日備』的『メイド物語』可別錯過喔！

人物介紹：

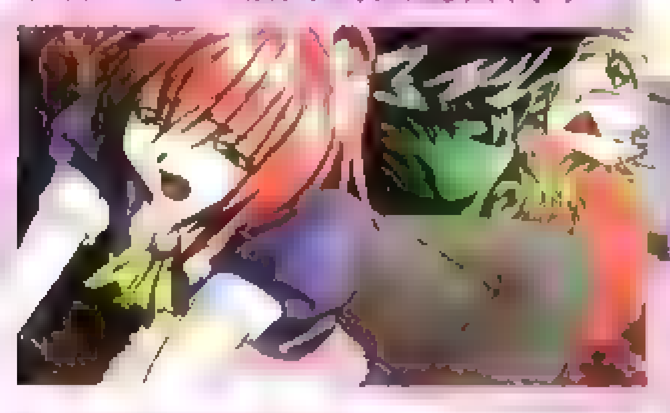
結城サナエ： [illegible]花嫁修行（新娘修行），於是就來到[illegible]學習家事的一切。

小早川梓： 因為[illegible]而無處可去之下，[illegible]只好來到[illegible]學[illegible]技之長[illegible]



『メイド物語』的難度不高，玩家可輕鬆的進行遊戲。疲勞度的掌控是非常重要的，它關係到一般課程及深夜訓練的進行，九十天是非常長的，該休息時就休息，可別急於一時而讓實習生病倒喔！

▼結城サナエ因為[illegible]了客人的衣服而被強迫當椅子



▲小早川梓在接待水島舞的時候，因疏失而遭到對方以皮鞭抽打

息及購物時是無效的。

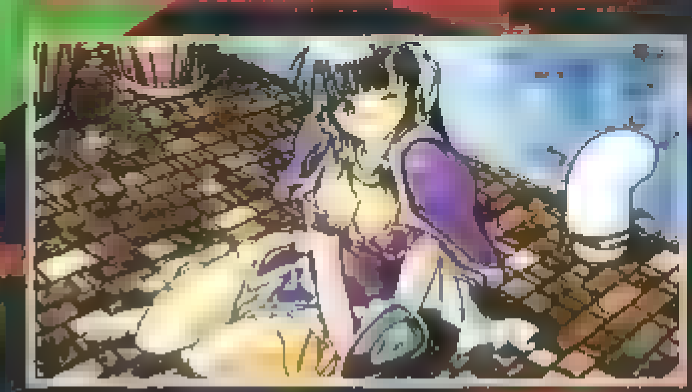
到了深夜，除了過度疲勞的實習生之外，玩家可以選擇調教或褒獎其中一位實習生，或者與秘書討論今日的心得。在調教部份，每做一項動作，該員的性興奮程度會逐漸增加（上限100%），當然同一個動作做太多次時，該項就暫時不具有興奮加權，在調教的同時，疲勞值也會增加，過度疲勞或太過強求時，該晚訓練會自動終止；而在褒獎上則可給予實習生禮物來給予獎勵。

除了以上的固定課程訓練之外，不定時贊助者及商人的到訪也是非常重要的。由於紫美館的經費有限，必須負擔平常的一切花費，因此贊助者除了可供實習生實習接待的訓練並做出對該員的短評之外，也會提供不同程度的金援。而商人會提供三類物品（家具類、情趣用品、禮物類）供玩家使用，這些物品對遊戲的幫助是很大的。

鬪神都市 II

許[illegible]

●RPG（18禁）
JWIN95
●ALICE SOFT
●¥4800

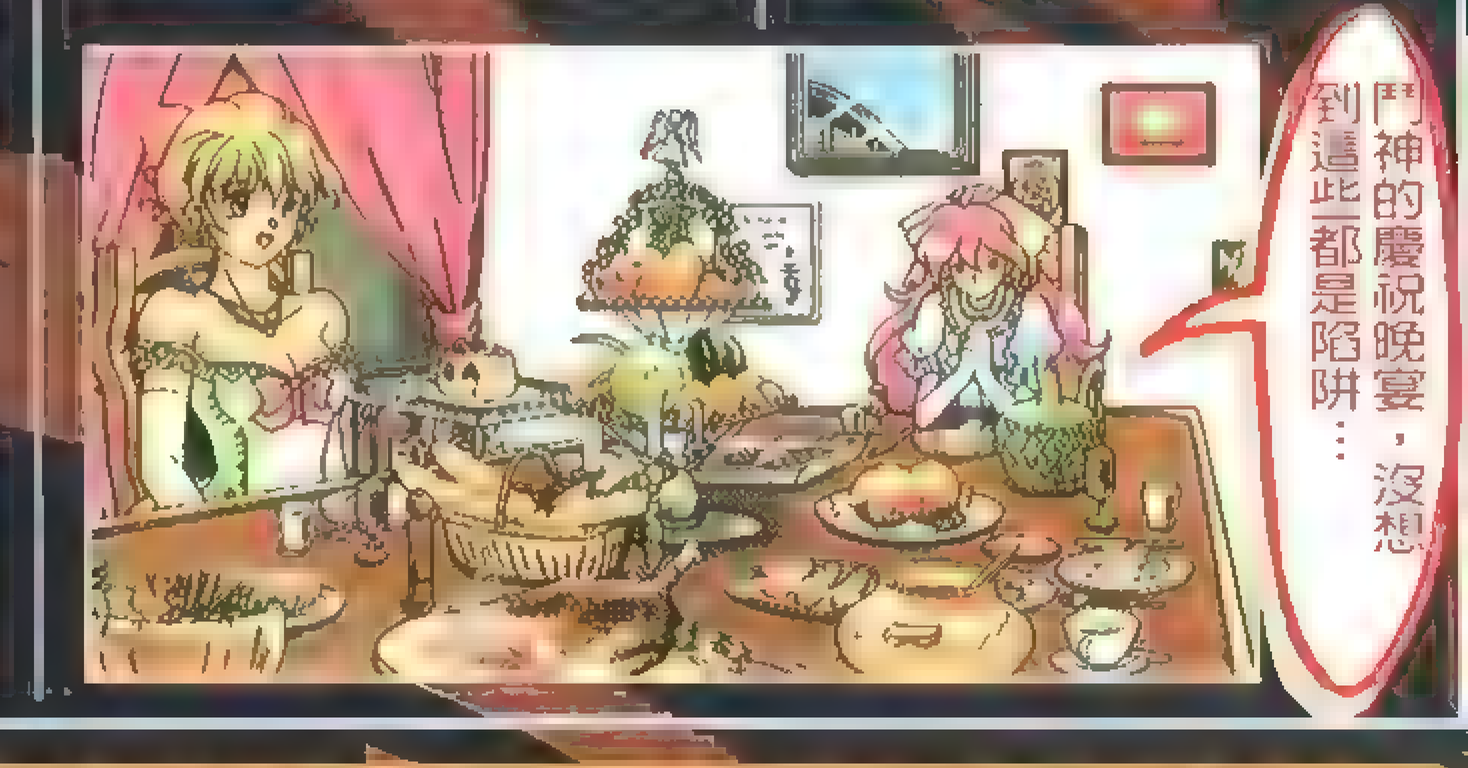


▲敗在主角劍下的葉月

廠商紛紛向WIN95進軍

自從WIN95成爲日本電腦的主流，DOS、98已不再是玩家唯一的選擇後，許許多多的遊戲廠商除了紛紛轉向95環境開發新遊戲之外，也陸續將過去受歡迎的遊戲再移植爲95版，以回應玩家的期待（也許同時可[illegible]吧……）。相信喜歡ALICE的玩家們應該都[illegible]年前推出的[illegible]吧！沒聽過？那玩過「鬼畜王[illegible]蘭斯」的應該也在初期就攻略過這個地方吧？沒玩過「鬼畜王」？沒關係，這並不影響您對這遊戲的樂趣。

當年這遊戲推出98版時，以[illegible]細緻的設定、動人的故事情節[illegible]細膩的畫面，曾經引起不小的話題，各雜誌相繼刊登其攻略，由此可見其受歡迎的程度。而筆者玩過這款遊戲後，亦深深地爲它著迷。而自從ALICE宣佈將移植95版時，筆者就引頸企盼它的上市。現在[illegible]爲您介紹這款名作RPG的迷人[illegible]。



在遊戲中體驗偉大的愛情故事

以勇者之名斬[illegible]下流事的欄[illegible]者

話說主角[illegible]自幼便被父[illegible]與道場主人的女兒葉月成爲一起長大[illegible]某天葉月爲[illegible]父親承認與席[illegible]的婚[illegible]與同[illegible]的[illegible]斯一同[illegible]參加鬥神大會，不知情的席[illegible]葉月[illegible]鬥神大會中落敗而[illegible]他人的奴[illegible]便與同被席[illegible]父親收養的[illegible]前往鬥神都市。所謂的鬥神大會[illegible]度的武鬥大會，參加者必須攜帶[illegible]名女性作[illegible]是抵押品），[illegible]離開[illegible]並[illegible]私[illegible]殺無赦。

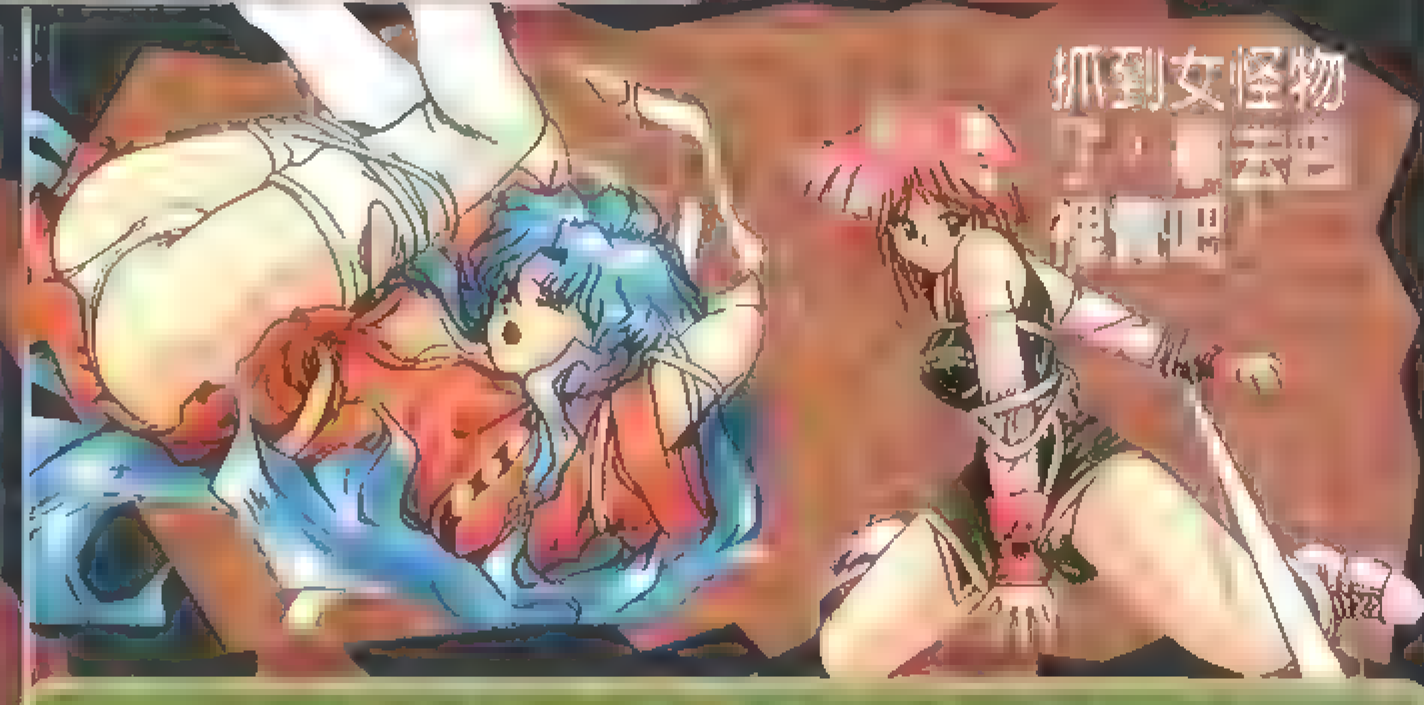
比賽是以[illegible]的[illegible]進行，比賽中不得使用物品回復體力，勝者可自由處置對手的女伴，打敗所有的對手即可獲得鬥神的頭銜，除了可以住進豪華的鬥神之館及擁有無數的財富之外，任何脫軌行爲都不必擔負法律責任，可說是十分殘酷與現實的遊戲規則。

移植95版的表現令人失望？

95版的「鬥神都市2」可說是完全自98版移植而來，故所有畫面仍……並未再重新繪製，這點有些令人遺憾。雖然是16色，不過「鬥神2」的畫面卻有別於以往16色注重網點混色的畫法，而以色塊式的卡通畫法表現，呈現出細膩飽和的美感，而眼尖的讀者也不難看出這遊戲的原畫與「鬼畜王藍斯」是出自同一人的手筆。95版在操作上也做了些許的更動，98版可單獨以滑鼠或鍵盤來操作，到了95版雖然可以完全用滑鼠操作，以鍵盤操作卻有部份功能無法方……算是一個缺點。雖然在音樂與音效方面也……與98版相同，但除了音效聽來不太清晰之外……音樂是……十分耐聽……

到商店去買隻女怪物回來當寵物吧！

此外，在遊戲後期玩者擊敗「鬥神後」，可擁有自己的土地，玩者可自行斥資興建房舍，並添購各式各樣的家具，並可至商店買回先前捕獲的女怪物來當寵物，留有些許收集的要素，十分有趣。另外，此遊戲的升級並不是自動的，當經驗值到達升級標準後，玩者可視體力狀況適時召喚出升級的女神，她除了會同時為你把體力加至全滿外，也可增加其他能力值，可說相當地方便。



▲賜與主角特殊能力的寶箱妖精

▲見到清醒的主角終於喜極而泣

遊戲的進行方式

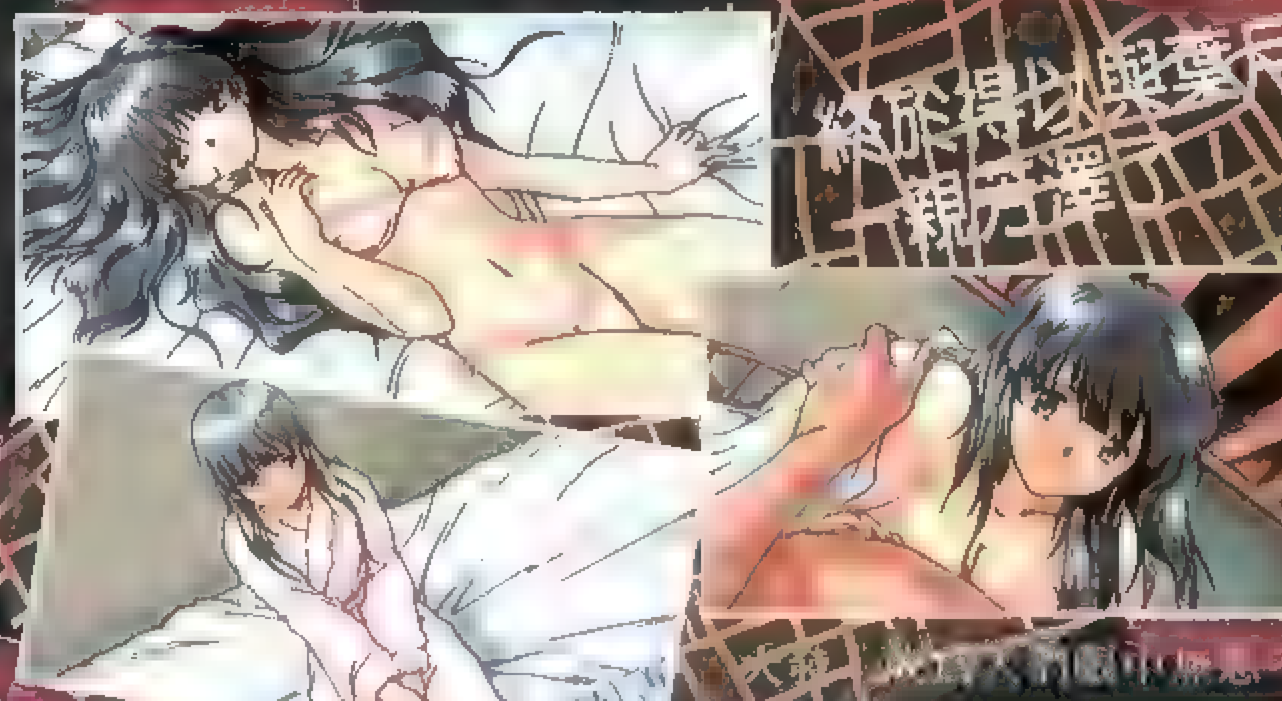
「鬥神都市2」的進行方式與一般傳統RPG相差不大，除了在城市中是以選擇地點的方式移動外，在迷宮中則為一般的平面式地圖，戰鬥也完全以指令進行，非常容易上手。……被玩者會因在某些事件中的選擇不同或販賣女怪物而增加惡事值，若壞事做太多會影響到戰鬥中所得經驗值的多寡。

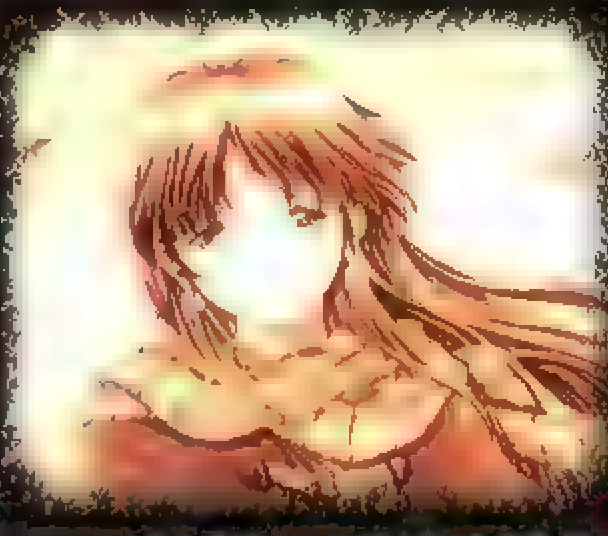
鬥神系列還擁有許多獨特……，例如在……遇到許多……物，只要……力消耗至1點，就可以用……將她捕獲，再帶到城裡的商店賣……在遊戲中還有……惡值的……

▲被惡徒擄走的……

鬥神都市2 ゲーム FOCUS

紮實豐富的故事情節令人激賞

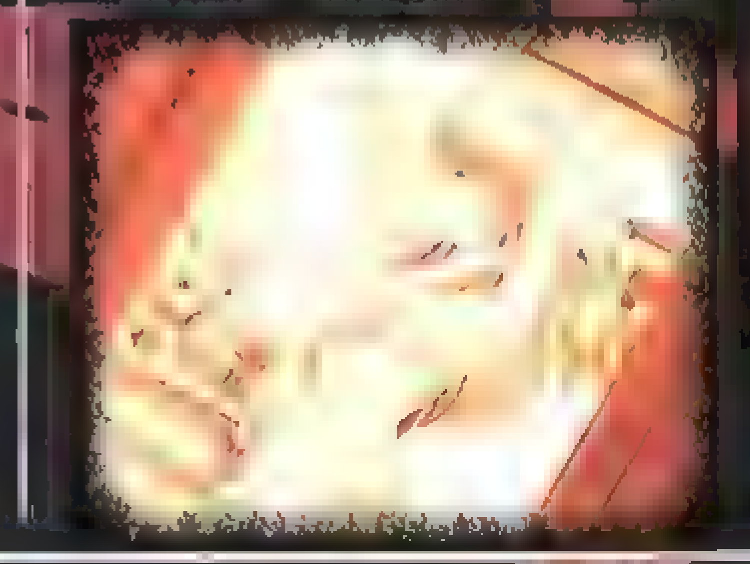




▲小時候惹人疼愛的葉月

「門神都市2」最[illegible]大激賞的地方，就是它與其他純粹賣弄色情、誇張糜爛的H－GAME不同，它有充分紮實的故事主幹，事件情節曲折離奇，引人入勝，[illegible]無數挑戰[illegible]好不[illegible]獲得門神頭銜，並得以與女主角葉月一親芳澤，迎向圓滿的大結局時，劇情卻急轉直下，義姐被擄走成為人質，主角被迫為大會主辦者阿普洛絲前往迷宮最深處救助她的愛人迪拉斯，雖因此而擁有過人的力量，卻會不時因副作用而獸性[illegible]大發[illegible]的門神[illegible]

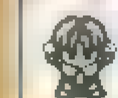
雖然肉體與精神承受[illegible]的煎熬，但每在最痛苦時總會想起小[illegible]與葉月的點點滴滴，更加深[illegible]苦海的決心[illegible]而堅強的[illegible]自己為抵押人[illegible]獨自參加門神[illegible]並奪得優勝，隻身前往門[illegible]之[illegible]



營救主角，其毅力更令人為之[illegible]得不令人佩服ALICE[illegible]塑造得如此成功迷人[illegible]此後ALICE還為門神都市推出「董子小說」，也同樣獲得了不錯的評價。

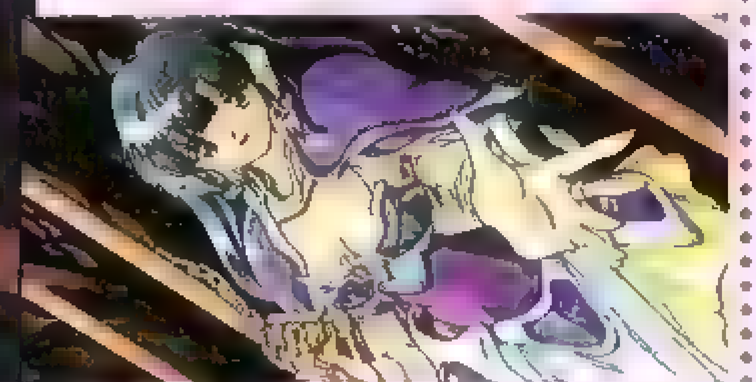
與葉月小時候
的甜蜜回憶

鉅細靡遺的遊戲設定



主要角色介紹

本遊戲的女主角。瑞原道場的獨生女，習得一身高強武藝與家傳的瑞原奧義劍法，與



▲前來搭救主角的葉月

主角席德爲一起長大的青梅竹馬，對席德情有獨鍾。爲了讓父親答應嫁給席德，自願與師兄比爾那斯一起參加鬥神大會，以贏得瑞原道場的繼承權；而在得知主角遭到阿普洛絲的脅迫爲惡後，獨自參加鬥神大會並贏得鬥神頭銜，且隻身潛入鬥神之館營救心上人，是個肯爲愛而不顧危險的偉大女性。

葉月特寫

賽列娜

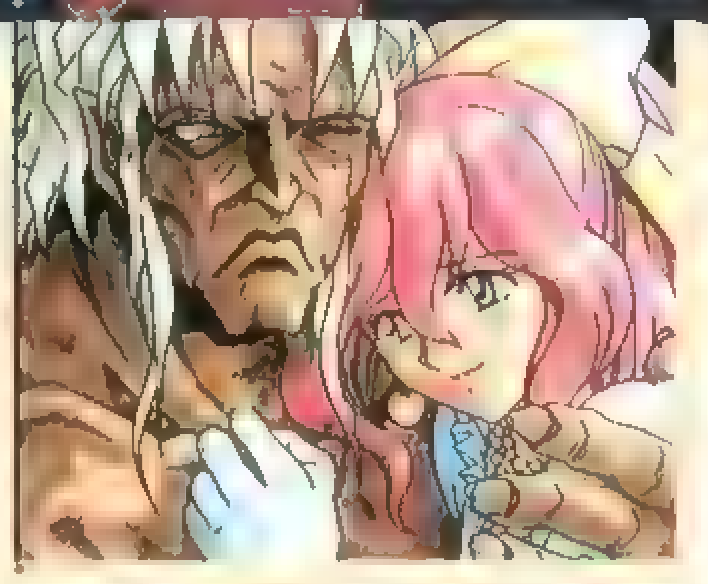
主角的姊姊。事實上她是在很小的時候被主角的父親撿來的流浪兒，與主角一起長大，兩人如同親生姊弟般親近。當主角決定參加鬥神大會時，她決定自願當主角的女伴；而當主角當上鬥神後，她卻遭到主辦者阿普洛絲的脅

▲義姐賽列娜

迫，成爲鬥神之館的奴隸；雖然身陷苦海，卻不忘咬緊牙關、等待復仇，是個和葉月一樣堅強的女性。

前屆鬥神大會的優勝者，由於心愛的妻子遭到阿普洛絲挾持爲人質，逼不得已只好爲阿普洛絲深入迷宮，救助迪拉斯

人稱『天使殺手』的魔人～迪拉斯，因爲殘害無數天使，並與阿普洛絲相戀，而遭到鬼王囚禁在迷宮的最深處，忍受地獄般痛苦的折磨，直到主角將他救出後，回到鬥神之館與阿普洛絲重逢，再度取回魔人的力量。



▲愛上魔人的墮天使

阿普洛絲

鬥神大會的主辦者，實際身分是墮入凡間的天使，因爲愛上了專食天使精力的魔人迪拉斯，而化身爲凡人。由於迪拉斯遭到鬼王囚禁於迷宮的最深處，於是她便以鬥神大會的名義招募冒險者，爲她深入迷宮深處拯救愛人。做事心狠手辣，爲愛不擇手段，是個十分可怕的女人。

墮天使阿普洛絲

鬥神都市II雖完全移植自98，所有畫面仍爲16色顯示，但其感人的劇情引人入勝，仍是非常值得一玩的遊戲。

ACT	
JWIN95	アイマジック
Direct X	¥8800

注意!!攻擊行動開始！

『各位注意！此次任務的重點，在攻擊解放軍的秘密基地，根據我們的情報，基地四週不但裝設有固定雷射砲座，基地內還配置了攻擊坦克以及攻擊型GEAR，這是一場硬戰，務必…要成功的活著回來。』

『瞭解！』

我們三架GEAR由運輸機上緩緩的空降下來，望著遠方的解放軍基地，一瞥眼看到時鐘顯示著0600，嗯！就是現在，招手向僚機示意，開始攻擊…。

▲解放軍攻擊型的GEAR

流暢的3D畫面與貼圖的效果表現

首先映入眼中的是捲動十分流暢的3D操作畫面，アイマジック研發出超高速多邊形引擎貼圖技術，使得TG在操作時，畫面的捲動及旋轉都十分順暢（硬體基本配備當然是Pentium，加上16M RAM以上的等級）。我們知道，一個動作遊戲，若是操作流暢度不夠，縱使是劇情寫得好，玩起來也絕對不會過癮，TG在操作及畫面流暢度真是不容致疑，程式設計相當成功。

接下來是地面背景及建築物，TG模擬眞實的3D世界，建築物及移動物（卡車、GEAR）都是以3D架構製成的，玩家在碰觸物體時，不但不會穿越過（有邊界設定），而且還可以站在建築物或卡車上面來居高臨下，監視著周遭一切。在貼圖的效果方面，就沒有那麼好，只能說是重點部份貼一點，精密度上比起幾個超級大GAME（如帝國生死鬥、絕地大反攻系列、Wing Commander系列等），那就遜色很多。

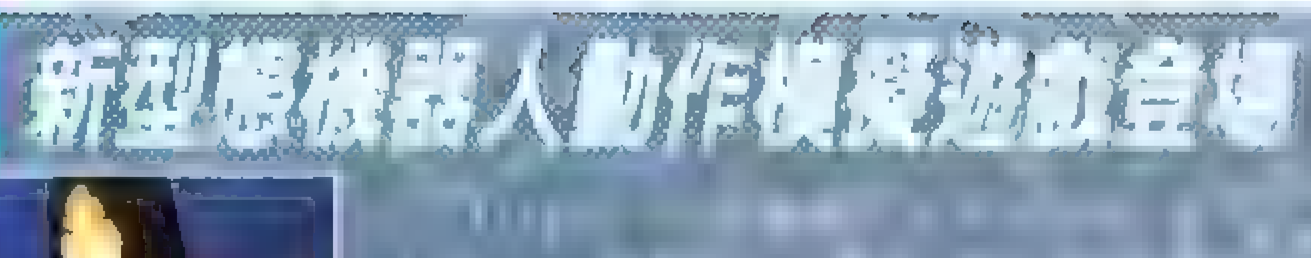
在TG的遊戲裡，玩家扮演的是聯邦軍GEAR的駕駛員－NAGISA，與隊友共同對抗解放軍部隊，武器裝備上有飛彈以及陽子砲。飛彈具有導向及高攻擊力，不過數量有限，而陽子砲則不限數量（在電池有效供應下，若是電池沒電時，需等待數秒讓其充電回復）；如果玩家覺得任務難度過高的話，可以將飛彈數量設爲無限，不過這樣一來，所得成績將不列入記錄。行動上除了水平移動外，也可以啓動後燃機跳躍，若持續不放再配合方向鍵，就可以在空中飛行。

▶遊戲內的角色AYAKA

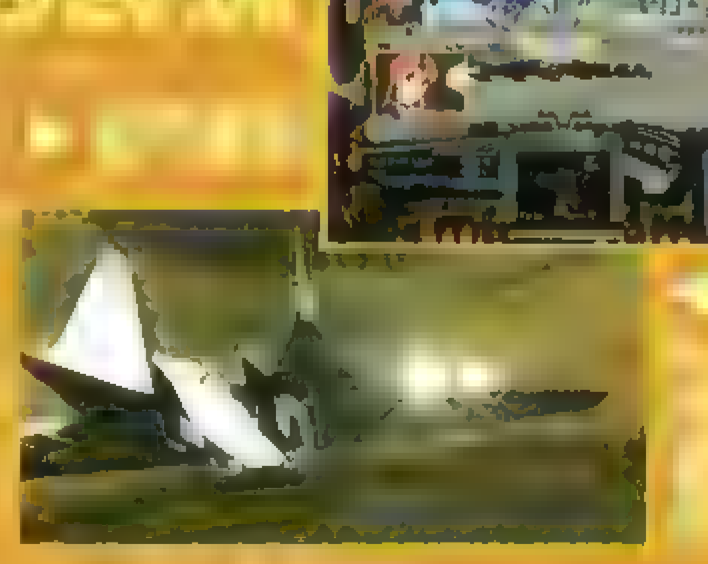
▲遊戲的主角－NAGISA

▼遊戲中的戰鬥畫面之一

▲以3D製作出來的GEAR模型



戰鬥開始前先來一段實戰模擬吧！



從小就很想和卡通－機動戰士裡的主角一樣，駕駛機械人四處征戰。而『Target Gear』可以讓人滿足於駕駛機械人的興趣以及虛擬戰場的快感。如果能夠做得像Wing Commander的劇情動畫，再加上飛行模擬的真實程度那就太好了。

TARGET GEAR

ゲーム FOCUS

★JOYHO

人形使い2

●ACT

JWIN95 | ●FOREST | ●￥9800

故事起源

在未來的世界中，人類為了開發外星球珍貴的資源，派遣了先鋒部隊去探測，經偵察

▶龍山寺門前

發現，這些外太空小惑星均有著相當惡劣艱困的環境，為了作業上的安全與便利考量，科學家們設計了一種可由人類遠距離操作的人型機器人，這種人型機器人不僅機動性強，防護能力佳，同時為了防範未知的外星生物，其本身還加裝有超強的攻擊力，而隨著開發技術的成熟，這種機器人已逐漸融入一般市民的生活中，其中應用最大的範圍是在娛樂上。

到處皆可見到所謂的人形機器格鬥大會，這活動最後竟變成世界性的格鬥比賽，而從第一屆的國際人形使大賽到現在已經有40年了，怎麼會隔這麼久才舉辦第二屆大賽就不太了解了。但是很明顯地這次的比賽相當的精采，就讓我帶領各位一起進入這場格鬥大會，解放各個美女戰士吧！

表現比前作優秀的人形使2

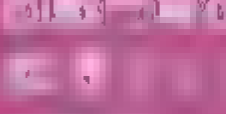
人形使2的前身，人形使1曾帶給筆者相當差的印象，但人形使2卻表現不俗，遊戲目的就是選出一名遊戲女主角參加人形使大賽，只要打敗一名對手就可徹徹底底的解放她。遊戲是以2D格鬥模式進行，每打敗一名參賽者就可欣賞到精彩的鏡頭和精彩配音。這遊戲絕對值得一玩，我們就先從人物介紹開始。

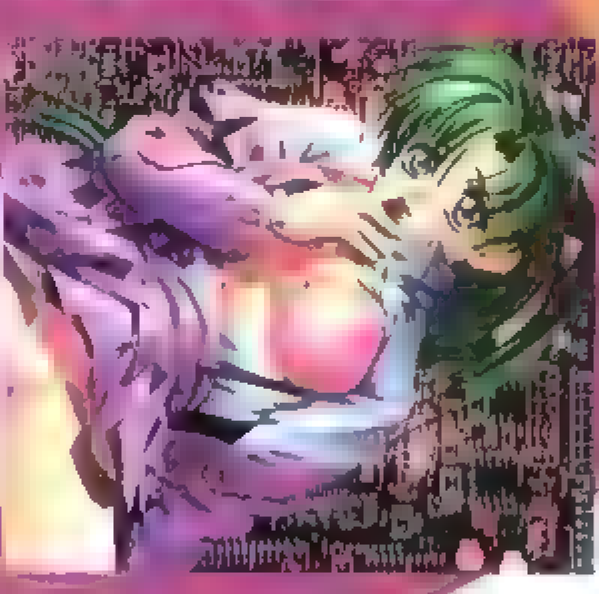
▲冷酷高挑的BLUE

人物介紹

MIMI：

[illegible]





▶個性豪爽直接的MIMI

MING MING：

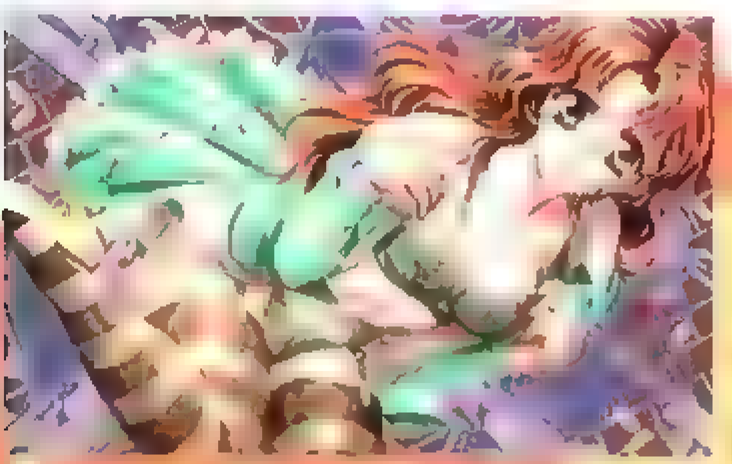
[illegible]

▲性感動人的MING MING

▶粗魯隨便又怕事的JACK MATIS

JACK MANTIS：

為不知國籍的標緻女性，個性粗魯隨便，最怕別人囉唆，原本是搖滾樂團的吉他手，參賽目的在於贏取獎[illegible]她卻一點也不含糊，拿手絕招是飛鏢升天、鏢氣縱橫。



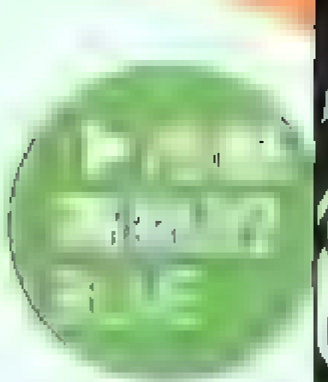
◀DIACO被打敗後的情景

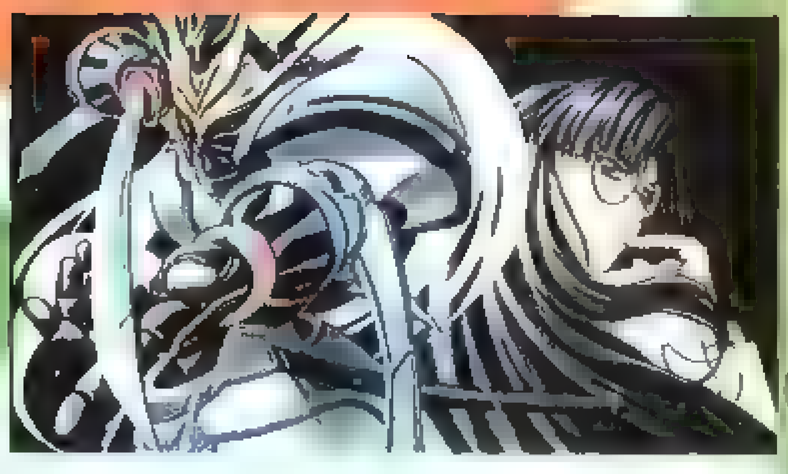
DIACO：

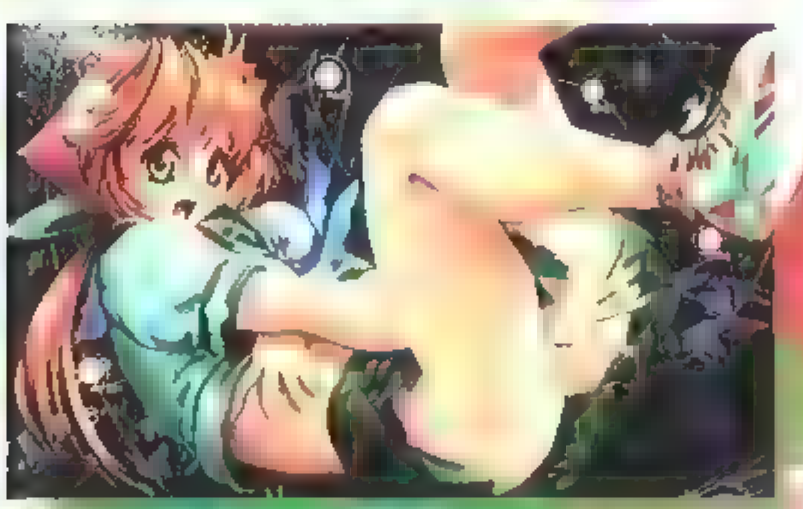
[illegible]

BLUE DRACON：

[illegible]更稀奇的就是還能夠游泳移動，[illegible]他移動的速度加快[illegible]標準流線型的女子。







LUCIFER：

▲LUCIFER

CAVIAR：

雖然他是魔王之一，但感覺並不強，有點像是出來攪局，參賽目的是為了……

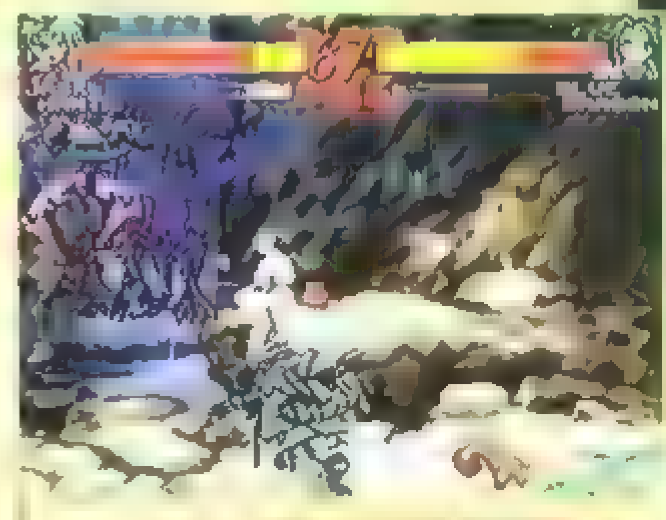
……住他人的超絕招攻擊，這麼厲害的操控者竟是一個小孩。

戰鬥感十足的遊戲

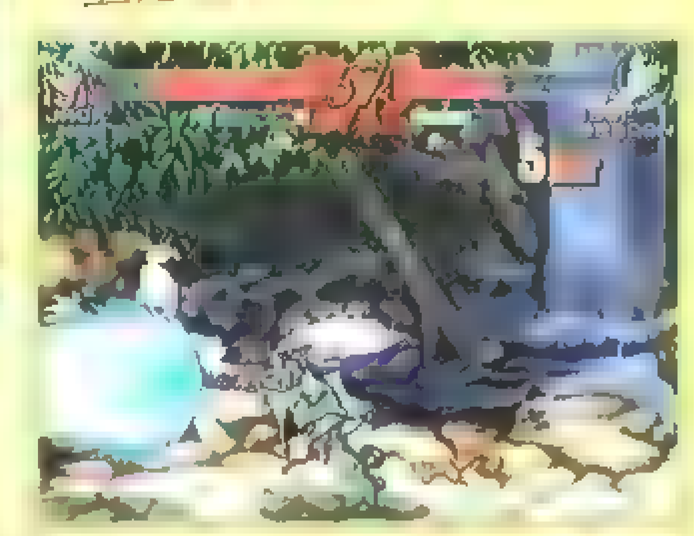
人形使2整個遊戲比起人形使1真的是大大進步了許多，先來看它在格鬥部份的表現，遊戲中一共有5名人物可供選擇，每名人物除了基本的拳打腳踢等招式外，另有二至三種左右的絕招，當集氣棒至滿點時，另可使出超級必殺技。超級必殺技比起一般絕招可造成對手二至五倍的殺傷力，同時使出超級必殺技時還可見到此招式的殘影，整個遊戲的背景是由雙層捲軸構成，畫面頗豐富，但奇怪的是，某些場景卻又僅是單一靜態背景圖片，相當令人不解。

拋開這些不管，在格鬥遊戲中最重要的就是戰鬥感了，而戰鬥感的好壞與否取決於三個主因，一是招式設計的成功與否，二是中招時的程式判斷，最後則是遊戲的AI設計。招式設計成功，玩起遊戲不會與其他遊戲有重複的感覺，使用絕招時才會有新鮮感，同時好的絕招更具有達到真正超級殺傷力的效果。人形使2中的絕招與以往的格鬥遊戲在招式上相差不大，似乎與一些名著遊戲都似曾相識一般，但由於在中招時候的程式判斷相當合理，故玩起來的感覺非常有臨場感。

▲使用超級必殺招時，畫面上方會有HIT次數顯示



▲JACK威力十足的……的幻影……技



▲BLUE的超必殺技

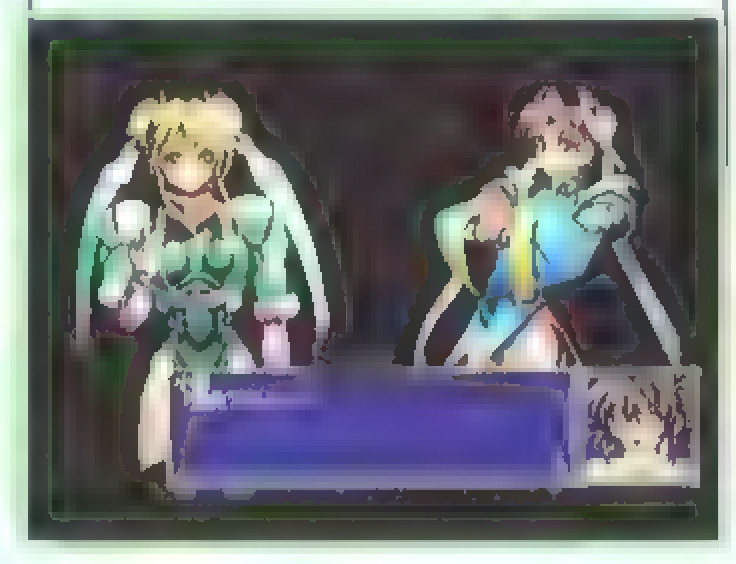
遊戲的AI表現

▲JACK的盤龍電光

▼對戰成績列表

而遊戲中的AI設計共分有五個等級，其AI的差別就是在於絕招及超級絕招使用上的多寡，在等級一時電腦敵人會笨的幾乎不會使用超級絕招，也甚少使用絕招；但當你切換至等級五時，電腦敵人就開始變得強悍不已，絕招、超級絕招一直陸續連環使用，除非反應超快，按鍵速度一流，否則勝利機會極少。遊戲中的音樂與音效製作相當用心，在OPTION頁中還可以試聽所有的背景音樂，與所有人物的各別戰鬥音效或語音效果。

另外遊戲在筆者PENTIUM 133、16M RAM的電腦上玩起來還是相當地順暢，一點畫面的延遲感也沒有。而另一方便處就是可以更換操縱鍵盤的位置，由於本遊戲為雙打形式的軟體，加上也支援搖桿，故筆者建議在雙打時最好全部都用搖桿會較為公平、也較好操作。


▲我們倆合攻吧！

接下來筆者就列出一名人物的招式供玩家參考：

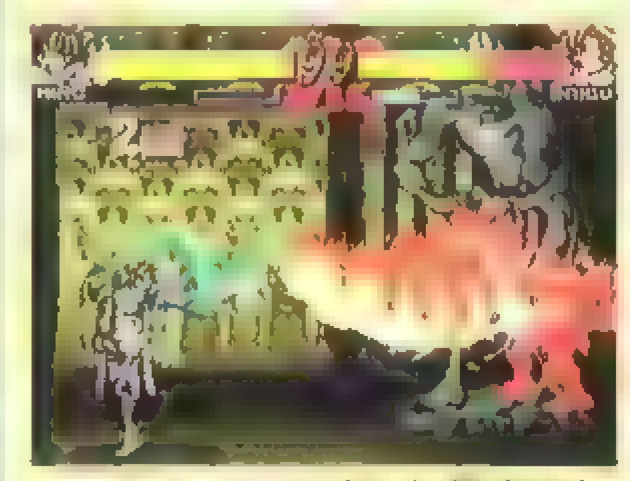
MING MING的部份絕招介紹（人物在螢幕左邊時的1P位置）

集氣：輕拳＋重拳＋同時按

火龍氣功 →↓← 再按輕拳＋中拳

火龍飛擊 →↓→↓ 再按輕拳＋中拳

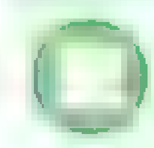
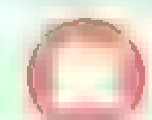
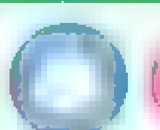
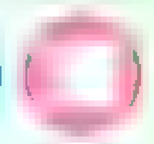
旋風腳 ↓← 再按腳


▲MING MING的火龍氣功

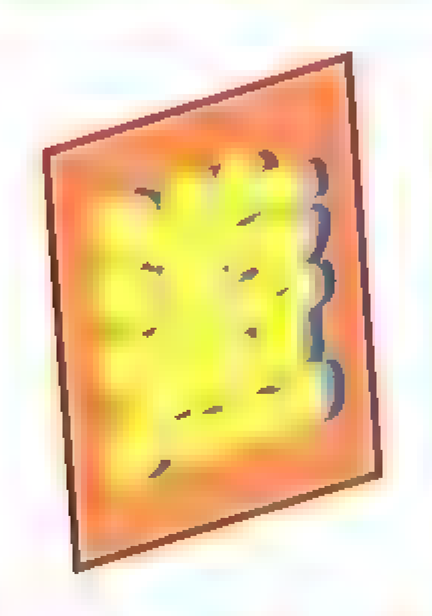
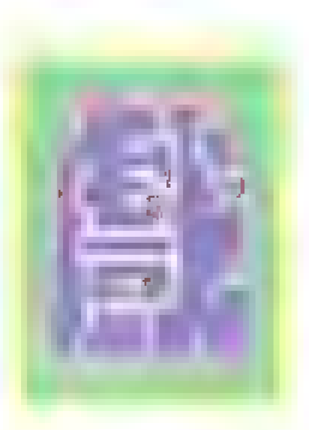
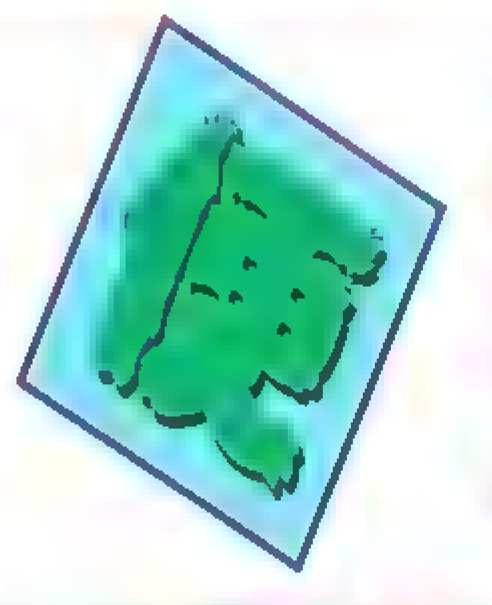
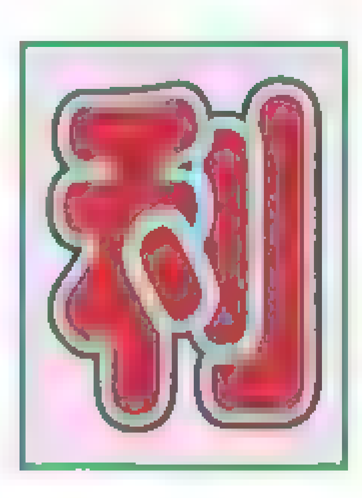
遊戲中可選擇的人物略少

筆者玩完人形使2時，除了些許的滿足感外，尚有一種失落的感覺，主要原因不外乎是角色的選擇太少了，整個遊戲僅有五名角色可供選擇，最後兩名魔王也無法選擇，因此可玩的人物約為一般遊戲人物數量的一半，雖然每次打敗角色後的關卡畫面非常賞心悅目，配音也挑逗動人，可是整個內容太短少了。另外就是遊戲的背景畫面製作參差不齊，在MIMI與MING MING、BLUE身上可見到相當用心的場景，不僅為雙捲軸畫面，又有一些場景中可被破壞的小物件，如樹葉…等，但相對的其他人物的場景畫面則相當的粗糙，無捲軸畫面、用色也單調等。

▲MING MING VS DIACO

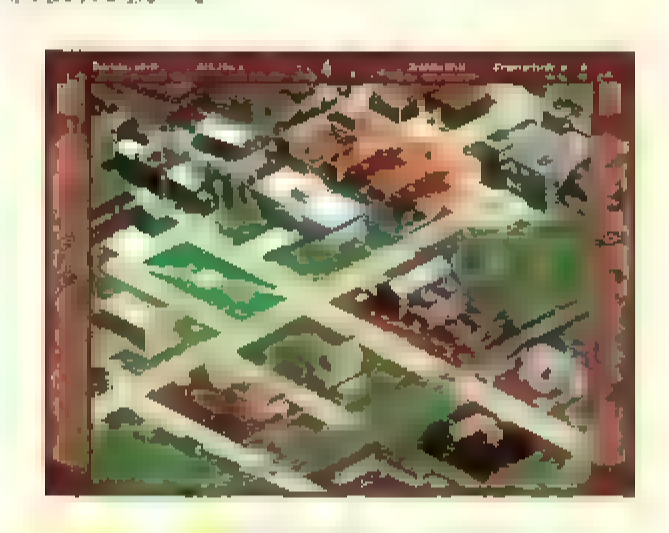





整個遊戲雖有美中不足的地方，但在最後筆者仍要大力推薦本遊戲，只要有本事打敗任何對手，電腦就會自動將其關卡的精彩圖片存放在GRAPHIC選項中，玩家就可以經常看看自己的戰利品，真的很有成就感…。

IMPERIALISM

帝國主義是一套讓玩家學習一個強大的帝國是如何逐步擴張而成的遊戲。在每回合一開始時，玩家可打開貿易視窗，決定想買賣那些貨品。在回合結束時電腦會處理所有的交易。在外交上，玩家可建立貿易領事館及大使館，其作用猶如貿易分公司。玩家可以透過外交手段，來建立聯盟及締訂和平協定，甚至遊說小國加入您的旗下。另外，遊戲中不乏戰鬥模式，在戰鬥模式下，一個國家分成許多省份，而軍事單位歸各省所管。一旦戰鬥發生便以回合制進行，玩家在此時須操縱各單位和敵軍交火，征服一個省份後，該省便自動納入版圖內。帝國主義是以十九世紀爲背景，遊戲中的角色大都是專業人員，他們能幫你改善國家的生產量。例如，森林工人、農夫、牧場工人等都可以協助你增進國家的天然資源，一旦你發展出新技術時，這些資源可進一步改良。在遊戲中，玩家必須建立一條能不斷延伸的鐵路系統，保持原料能源源不絕地輸入，並在每一塊相鄰土地的火車站負責收集製成品。另外，遊戲中所謂的政府委員會每十年會集會一次，投票決定誰是世界的最高領導人，假如玩家獲選，那麼便在遊戲中贏得最後勝利。



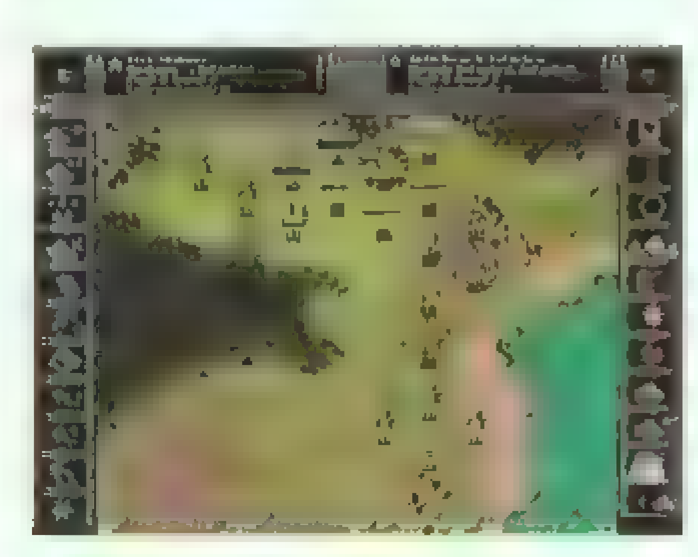
第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

太平洋元帥

PACIFIC GENERAL

太平洋元帥（PACIFIC GENERAL）是一套以日本帝國在二次世界大戰中，對抗以美國爲首的盟軍遊戲，玩家在遊戲中可扮演敵對的任何一方，在數十場重大的太平洋戰爭中，進行驚天地、泣鬼神的陸海空大戰。當然啦！這套以策略及戰爭爲主軸的遊戲，只要您運籌帷幄得宜，是可以打破歷史定論的，也就是說，太平洋戰爭的輸家不一定是日本。本遊戲分爲兩大陣營：日本與以美國爲首的盟軍。遊戲橫跨一九三八年至一九四五年之間的所有太平洋戰役，扮演日軍統帥的玩家，旗下有皇軍及艦隊供你指揮，而戰役是從中國中部開始。須征服十多場戰役，每場都有獨特的地形及軍隊讓你駕御。當你的部隊獲得經驗，將可升級至更新且更優異的裝備。在戰爭初期，玩家統帥諸如Type 94型坦克及Claude戰機企圖征服中國，但會遭到中國頑強抵抗。在遊戲中，美方也是有十多場重大戰役要打，每場均有獨特的優勢與挑戰。同樣地，當你部隊獲得經驗後，你將能獲得更新、更優異的武器，如蒙塔納級戰艦及護航噴射戰機。得到英雄式的榮歸，或者讓歷史因你而改變，就看你了。



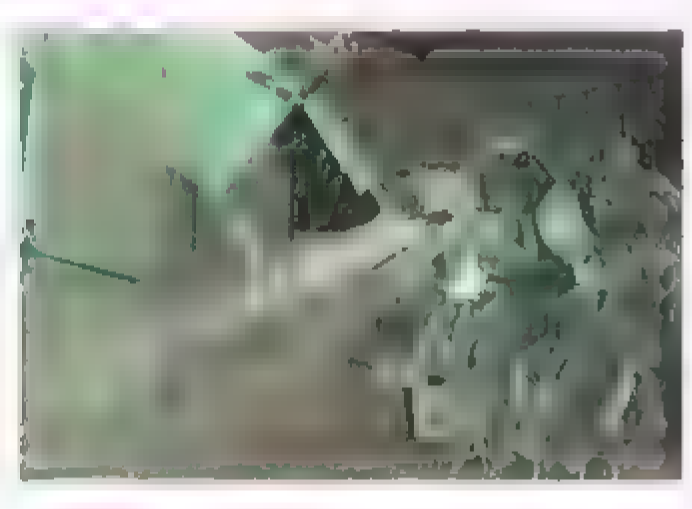
第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

辣妹大進擊

MEAT PUPPET

她的回憶、她的過去，都已經被抹去，因此她知道的只是一個叫做Martinet的神秘實體徵召她，並將數個裝有易揮發化學物質的塑膠袋植入她的皮膚內。假如她不在時限內完成交付的任務，這些裝有化學物質的塑膠袋便會在她的皮膚內爆炸…。在Playmates Interative Entertainment即將推出的遊戲"辣妹大進擊"中，辣妹滲透進入六座大使館（掌控未來世界的中心），刺殺中心的首腦。"辣妹大進擊"是一套非常用心的遊戲，玩家在挑戰的過程中除了能享受如電影品質般的精緻故事外，並會遭遇到二十九位獨特且生動的角色，玩家須在六座大使館內多達三百個地點內挑戰，大使館內的房間處處都有玄機供玩家瀏覽。另外遊戲是採互動環境進行，每個關卡都有超過一百五十項物件可以使用、操縱、被摧毀。負責開發本遊戲的Kronos小組成員除了打算在遊戲內加入更聰明、反應更靈敏的「思考性」敵人外，更希望能使它的視覺效果極度刺激，因此特別注重遊戲美工圖片與動畫等部份的品質。最後，要特別一提的是，設計師特地在遊戲中設計了三百六十度的「火球」，讓玩家可以向視野所見的目標發射及爆破等。

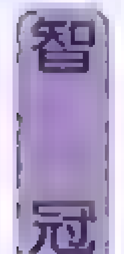


松崗

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

暗棋總動員

在一個月黑風高的夜晚，人們都已沈睡了，突然從棋盒中跳出許多的棋子，他們分別身著古代中原兵卒及番邦武士的服飾，代表著藍軍及紅軍，手執兵器往對方陣營衝…轉瞬間，電腦桌幻化成一座立體棋盤戰場…。玩家可以在玩具世界、海底世界及電腦內部等棋盤環境中利用每顆『站立』的棋子，與電腦對手或是三五好友一同玩樂，因爲遊戲除了可單人進行之外，還可以兩人同玩或接受電腦之段位認定挑戰，如果您通過了六大關的考驗，還可以在片尾看到各個棋子於主人醒來查看異況時匆忙歸位的有趣模樣喔！



智冠

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：即時戰略
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：600元

全壘打王大對決

Aaron VS Ruth

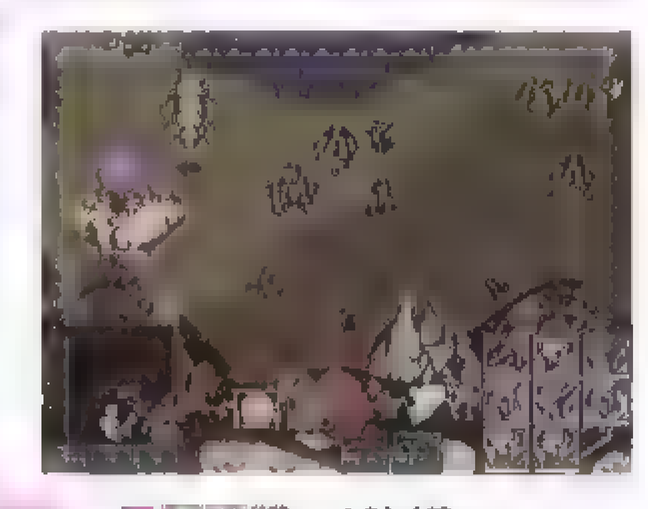
想要目睹巴比魯斯（Babe Ruth）和漢克亞倫（Hank Aaron）這兩位美國職棒史上有名的全壘打王同場對決的跨世紀奇蹟嗎？由MIND-SCAPE SPORTS ADVANTAGE所推出的『全壘打王大對決』不僅擁有兩大全壘打王，更囊括了絕大部份名留職棒青史的球星，遊戲中共有四個令人懷念不已的老球場，每個球場都根據真實的球場資料所繪製。而其中的球員也全都經過精心設計，幾乎都擁有各自打擊或是投球的風采，像王貞治金雞獨立打法這種經典場面，遊戲裡都有非常細膩的表現，肯定不會讓玩者失望的。

第三波

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：運動
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：840元

魔空霸傳

由國人研發自製的一款即時戰略遊戲，將一般即時遊戲所產生的問題都加以改良，以期能給玩家新的感受。在魔空霸傳中有多達八種的陸軍單位、二種空中作戰單位、八種船艦，每一種單位都有本身擁有的特色與弱點，除此之外，遊戲還加上獨特的裝備更換系統，讓玩家可以任意的更換裝甲兵身上的武器系統，共有多達二十種的武器可供玩家自由的選擇。另外遊戲還擁有獨特的搭建陸橋的功能，敵人不再只是由空中空降而來，或是由固定的方向出現，以增加遊戲的變化性。



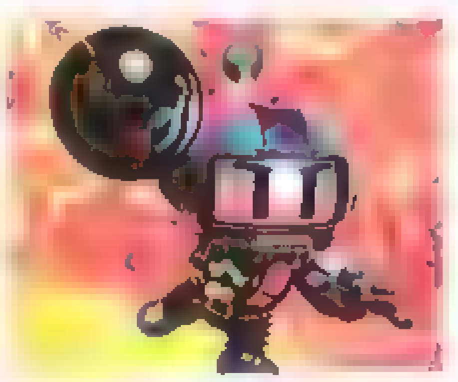
飛拓國際

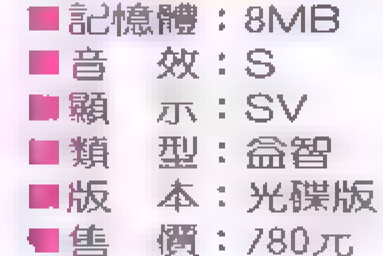
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：戰略
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：780元

正宗炸彈超人

MULTIPLAYER MAYHEM

玩"正宗炸彈超人"時玩家只有一個目的，就是巧妙的使用炸彈將所有畫面上會動的東西炸死，而最後沒有炸死的人就是贏家。在遊戲中玩家會遇到許多的阻礙物,例如磚牆、或者是樹木等等，玩家可以使用炸彈將這些障礙炸掉。有時候在炸掉障礙物之後會出現一些奇怪的符號，這就是增強能力的寶物，不同的符號代表著不同的功能，在普通模式中玩家可以看到SS版的炸彈人中所有的寶物，而在增強模式中寶物數量增加至超過十種。一些可以讓玩家增加誇張能力的寶物將會大大的提升該遊戲的趣味度。





第三波

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：益智
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：780元

先進戰術戰鬥機 黃金版

ATF GOLD

在"先進戰術戰鬥機"中有超過六十種飛機，而拜簡氏出版公司所提供的參考指南（其中有珍貴的圖片、資訊及動態影像）之賜，使得每一種飛機的特性，皆能完整的表現出來。並提供三個全新會戰任務，分別是埃及、波羅的海以及俄國。其中包含超過一百…個任務，若是玩家想要利用專業任務編輯器，自己創造任務也可以喔！和以往不同的是，此次的作業平台已由DOS轉移到視窗九五的原生程式，意味著玩家能更輕易的設定進行遊戲，不會再被網路設定搞得灰頭土臉，將能更快連線擒尋您的隊友。

美商藝電

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：V
- ■類　型：益智
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1080元

[illegible]

EXTREME ASSAULT

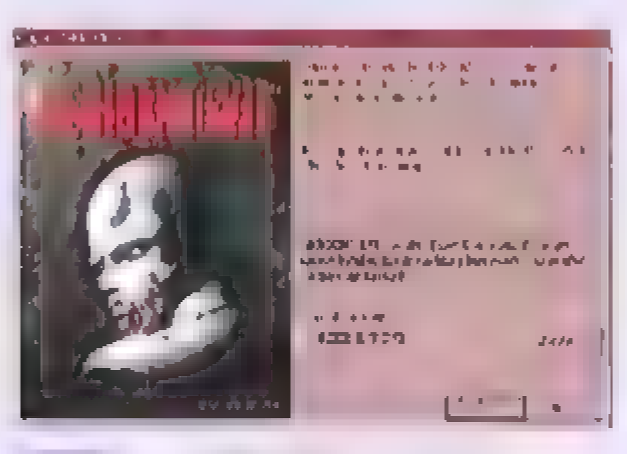
假如你是追求緊張刺激不時往上衝的玩家，那麼你肯定會由衷喜歡Blue Byte所推出的EXTREME AS-SAULT。外星人秘密地在地球上展開行動，此時是你挺身而出，阻止他們的邪惡計劃得逞的時候。駕駛你的高科技攻擊型直升機Sioux AH-23，以及下一代戰車T1將他們轟回老家。玩家在遊戲中會遭遇二十種韌性強且相當詭詐的敵手，他們會從空中與地面發射砲火攻擊你。你必須利用在密道及隱藏式房間內所找到的獎賞物資，來增加你的殺傷力與防衛能力。此外，你還必須蒐集額外的能源、武器與彈藥，使你永遠保持攻擊實力。

美商新美

- 記憶體：16M
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：1100元

惡靈古堡

被突變怪犬追趕得狀極狼狽的特別小組－STARS一行人，在慌亂且別無選擇的情況之下，躲進了一幢透著詭異的建築物中，然而，故事才剛開始…。這是一款移植自PS的冒險遊戲，玩家必須在這幢相當豪華的建築中，將噁心駭人的怪物、殭屍殺死並且將謎題解開之後，再尋找出隱藏其中的祕密。遊戲的系統需求方面相當的高，若是想要達到與PS相同的速度，就非得要旗艦級的配備才行，那就是在沒有3D加速卡的狀態之下，就得要有PENTIUM Ⅱ的CPU而且要233的才行喔！



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

X-MEN

是ACCLAIM公司由大型電玩上移植過來的遊戲，在X-MEN中，會有十位超級英雄可以讓玩者選擇。這些超級英雄由於基因突變，各自擁有不同超能力，如何善用各角色的特點，將是玩家達到戰無不勝的關鍵。在遊戲中，除了單人的故事模式、雙人的對打模式之外，還增加了團體戰的模式。在團體戰中，玩者必些選擇五個人物組成一支隊伍，與電腦進行對抗賽。讓遊戲的難度增添了不少，玩者必須熟悉每個角色的特點，才能在團體戰中獲勝。對初學者來說，遊戲也設有自動防禦模式，方便玩家盡快上手。

宏廣

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

鐵血武士

IRON & BLOOD

由ACCLAIM在今年夏天所推出的快打類格鬥遊戲，玩家在遊戲裡可以或正或邪，與死敵在擂台做生死決鬥，玩家必須做到的是不僅要將對手擊倒，還需要保存實力面對未知的敵人，而在擂台四週，亦有一層看不到的保護罩，當你或你的對手不慎而觸及保護罩時，則會被保護罩給彈回，而你與你的對手在擂台上僅只能有一人能存活下來，如何將對方置於死地是玩家所須努力的課題之一。遊戲畫面的流暢度與精緻度足可與大型電玩相差無幾，相信一定可以滿足喜愛這類遊戲的朋友們。

宏廣

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

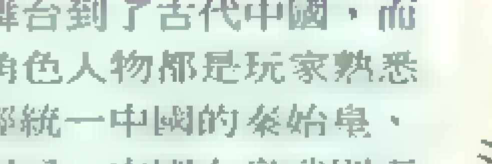
大魔王物語

Beelzebub

有別於一般拯救公主或是純真美少女的角色扮演遊戲，玩家這次要扮演的是有一點色又有一點壞的魔族少年，而他也不是為了維護正義公理去救魔王的女兒，是為了他全部的財產都被魔王扣留了，如果不人就沒錢吃飯了，才心不甘情不願的去做這件事。遊戲企圖打破傳統人與妖、正與邪之間的宿命觀點，並披露挾正義之名下的卑鄙行徑！一共有十八關左右，當玩家救回了一名魔公主後，該名魔女就會加入隊伍中，一起對抗外背內奸的大勇者，是一款在劇情、戰略規則或是操控方法都相當獨特的遊戲。

智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元



七英雄外傳　王者之師

這次故事的舞台到了古代中國，而遊戲中的角色人物都是玩家熟悉的人物，如將統一中國的秦始皇、傾國傾城的蘇妲己、中國女皇武則天、天才軍師諸葛孔明…等，遊戲採用傳統的回合制，由玩家控制一支七人組成的隊伍，戰鬥時可以有四名成員上陣，七人的本領和絕招各有千秋，這裡有硬碰硬的悍將，也有arlier陰險的高智商人物以供差遣，玩家任意組合心目中的最佳陣容，其更有一隻會機出現，讓人愛恨交加的召喚獸一熊貓，絕對會在艱苦的戰鬥過程中，給你一個意想不到的驚喜！

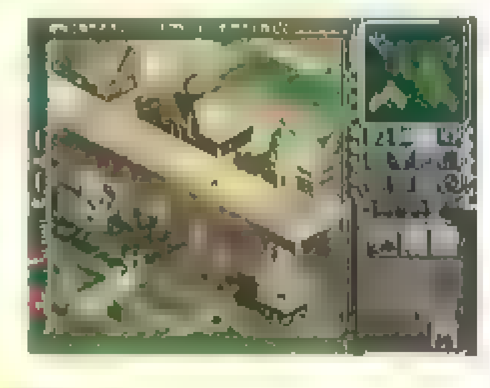
天堂鳥

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：700元

[illegible]

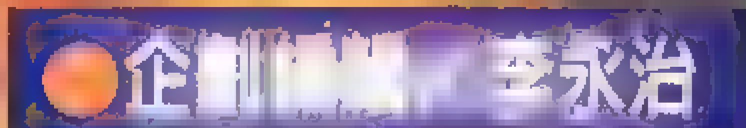
CONSTRUCTOR

遊戲一開始玩家會有一小塊土地蓋公司的總部，同時只能小本經營，因此內部會有幾位工人、監工、修繕工人、以及一小筆的資金，玩家可以利用這些微薄的資金開始建設，在土地上興建一座接一座的建築物，並且在有限的土地上開天闢地，藉著興建大樓，逐步擴展自己的勢力範圍，玩家可以選擇四種遊戲模式中的任一種和電腦或者和友人透過網路競爭，只要玩家用心建設，可以透過精確的財務計劃、興建工廠獲取利潤、建造子動產、管理旗下居民的生活與環境以及策略性地攻擊對手而達成世界首富的目標。



宏廣

- 記憶體：8M
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元



軟體世界

智冠科技股份有限公司

智冠科技專訪

在各位讀者的心目中，相信「軟體世界」是一個非常熟悉、親切的名字吧！經過十餘年的發展，以「軟體世界」爲品牌的智冠科技可說是國內電腦遊戲界的開拓者，由早期的國外代理到目前的中文自製遊戲，在市場的起伏變化及業界激烈競爭之下，該公司究竟是如何不斷成長，而成爲目前國內最大的遊戲製作／行銷公司呢？還有智冠科技所用的品牌『軟體世界』與本刊『軟體世界雜誌』的關係爲何？以下將爲各位一一深入報導，並在文章之後爲各位揭露其最新的產品－由中國名著『七俠五義』小說所改編的『包青天』之第一手資料，請各位拭目以待！

Topics

專題企劃

企劃編輯／李永治

玩家多年的好伙伴

—智冠科技專訪—

智冠科技發展史

智冠科技有限公司在高雄市成立
以「軟體世界」為名的平價版遊戲軟體首次出現在資訊月展
成立台北辦事處
成立台北分公司
成立台中辦事處
推出全國首創　全彩色組合包裝，之CD式磁片塑膠盒及貴族遊戲
[redacted]
斥資百萬開發新型之　CD透明組合塑膠盒，之包裝，並推出貴族版遊戲
舉辦第一次發燒友聯誼會
軟體世界創刊號發行
成立台中分公司
[redacted]
成立香港分公司
智冠第一套自製遊戲　水果盤，發行上市
在台北成立自製遊戲之研發部門
成立軟體世界BBS站，提供消費者各種服務
舉辦第一屆「金磁片獎休閒軟體設計大賽」
發行魔奇畫效卡
陸續發行第一屆金磁片獎中得獎的五套作品
擴大廠房並搬到高雄市三民區覆揚街
發行第一套自製策略遊戲　三國演義，
與美國CGW雜誌簽約，發行電腦遊戲世界中文版創刊號
[redacted]
遊戲外盒採用完全紙盒包裝
代理發行由國外EA公司之繪圖軟體「Deluxe PaintⅡ」(簡稱DPⅡ)
發行第一套改為中文版的國外遊戲「魔法門Ⅲ」
發行第一套遊戲攻略本　魔法門Ⅲ　1992年6月發行第一套遊戲攻略本　魔法門Ⅲ
在韓國發行第一套改為韓文版之自製遊戲「三國演義」
成立廣州分公司
代理發行「畫面狩獵者」
成立韓國分公司
與金庸簽約，將其武俠小說系列改編為電腦遊戲，第一套為　笑傲江湖」
在高雄成立自製遊戲之研發部門
發行魔奇金霸卡
發行以國內職棒為資料之中文自製棒球遊戲「中華職棒」
成立馬來西亞分公司
成立北京分公司
軟體世界雜誌開始附贈CD
遷移至高雄市前鎮區擴建路現址
第一次增資，並改組為　智冠科技股份有限公司」
成立日本分公司
成立美國分公司
與尖端合作其代理發行之「魔法風雲會」紙牌遊戲系列
成立上海分公司
成立成都分公司
成立加拿大營業處

一段歷史

在民國七十三年的時候，智冠科技的總經理王俊博先生有鑑於當時的資訊業日漸蓬勃發展，在幾經考慮之下，決定投入前途頗看好的電腦遊戲／休閒軟體市場。從次年開始，該公司便陸續引進並代理國外各種遊戲，以相當低廉的方式在國內市場開始銷售。從上磁片到後來較著名的行銷方式，也就是以磁片『一片80元、兩片150元』的CD盒包裝來推廣遊戲，由於相對於當時其它遊戲廠商一套數百元的價格，智冠產品的價格可說是相當便宜，所以便吸引了許多剛接觸電腦遊戲的玩家，而為國內的休閒軟體市場打下了成長的根基。

當時智冠有鑑於產品的消費者日漸增多，便發行公司刊物『軟體世界追蹤』，當初是以免費及會員刊物方式贈送給需要的消費者，後來在公司業務成長及會員日漸增多的情形之下，軟

井然有序的業務部門

先薄薄的一張紙，逐漸變成16頁，甚至達32頁的雙色印刷；後來由於其自製成本頗高，公司原先有停刊的念頭，後來由當時在智冠開發課任職的筆者提出異議，並得到其它單位的贊同，公司遂成立追蹤組，交付給筆者將追蹤轉型為雜誌的任務。後來在即將推出之際，由於筆者即將入伍，便將其棒子交給當時同在開發課的謝明奇先生，也就是後來的第一任總編輯，之後雜誌的發展情形在第一百期的專題企畫中已有詳細之敘述，故在此不再重複。

在有了刊物做為宣傳主力之後，智冠的表現可說是更上一層樓，不僅躍居為國內發行代理遊戲之最大廠商，也開始積極為國人自製遊戲的前途鋪路。除了與當時國內仍屬少數的遊戲作者簽約之外，還開辦了金磁片獎休閒軟體設計大賽，藉此吸引有志於製作遊戲的國內玩家來投入遊戲製作行列。在辦了五屆的金磁片獎之後，智冠的確吸引到不少遊戲作者加入公司體系之下，也開始了日後國內自製遊戲的發展路途。後來該公司有鑑於業餘自製與專業的品質差距日漸增大，便暫停舉辦金磁片獎。

自從國人自製遊戲『三國演義』推出之後，由於銷售量達到十萬套以上，開始吸引了許多業者的注意，而紛紛投入休閒軟體界中，而造成了國內電腦遊戲的戰國時代；許多大小廠商不斷地以代理國外或自製的遊戲的方式進入遊戲業界中，不僅使得電腦遊戲更加地蓬勃發展，也讓更多的玩家沉迷在遊戲當中。不過群雄並起也造成了一些現象，那便是各家分食市場大餅時由於競爭激烈，所以造成了代理權利金不斷攀升，而

Topics 專題企劃

使得遊戲售價隨之提高；另一方面也由於產品愈來愈多，所以玩家的心態也隨之改變，對於遊戲品質的要求漸重於偏向科技的聲光畫面及遊戲過程單純化，而使得日系遊戲也開始進入國內，而使得原本有限的市場更加擁擠混亂。

在這種紛亂的情形之下，智冠開始尋求以國內自製遊戲來當主力產品的管道。該公司除了在台北及高雄各別成立研發自製遊戲的工作室之外，也與不少外圍的遊戲製作群簽約；至目前為止，該公司已擁有近三十個製作單位，可說是目前國內遊戲界中規模最大的，而其以中國文化背景為特色的產品更是不斷地出現在市場，像是以歷史小說為背景的『三國演義』、『楚漢之爭』，著名武俠作家之金庸小說的『笑傲江湖』、『倚天屠龍記』、『鹿鼎記』，或是以國內相關題材的『模擬總統大選』、『台海大對決之釣魚台風雲』等，都是一時之知名作品，不僅是國內之報導媒體紛紛介紹刊登，甚至連英國之BBC國家電台也前來訪問，可說是十分引人注目。

企業規模

智冠的產品以休閒軟體為主，從創立至今，大約發行了七百多套電腦遊戲軟體以上。目前該公司以中國文化之相關背景之自製遊戲為主，有歷史故事、金庸小說、布袋戲、情色小說及國內時事等各種題材，可說是琳琅滿目。

雖然智冠是在高雄創立，但由於目前國內遊戲市場的主力在大台北地區，所以該公司便將企宣生產等重心設在高雄，而研發及業務等相關事務設在台北。除了國內的台北、台中分公司及

區，大陸則有北京、廣州、上海及成都等四處，而該公司最近將在日本正式成立分公司。

目前智冠的員工數達到三百以上，其中有大部份是屬於遊戲研發部門；除了以遊戲產品之研發、企宣、生產及行銷業務之相關部門以外，該公司也有軟體世界雜誌、中文電腦遊戲世界雜誌等四家獨立運作的雜誌社，在早期時曾是公司產品的宣傳主力，後來因市場變遷，而轉型為報導遊戲界相關事物的遊戲雜誌，其中軟體世界雜誌更達到五萬本之多的銷售量，在國內雜誌界中也算是頗有成績的。

位於大陸北京的智冠科技北京分公司

為了積極推廣公司產品並開發新的市場，智冠最近成了新產品推廣部，約有十五個成員左右，主要為針對各種行銷管道、宣傳及打響產品之知名度，而其內容除了遊戲軟體之外，也包含有關企業電腦資科技的企管軟體；另外該部門也負責針對消費者方面的直接連繫管道，像郵購等新行銷管道之開發、辦資訊展活動等。最後該部門也有屬於內部的專門工作室，進行研發、製作並包裝結合之軟體，因此該部門算是一綜合性的部門。

結論

在簡略介紹完有關智冠科技的歷史及目前狀況之後，我們可以瞭解到，智冠由代理走向自製的原因及目前的發展走向，而根據最新消息，智冠科技也將因應玩家在各種管道對該公司目前產品的反應，而開始一連串新的體系改革，可見智冠積極發展的企圖心。至於改革後會有何變化呢？就請玩家拭目以待了！

●網路地址：
http://www.soft-world.com.tw

正義的化身－包青天之七俠五義

記者／李永治

『包青天之七俠五義』是由智冠科技之台北工作室所企劃製作的最新遊戲，記者在採訪智冠科技的時候，也順便採訪了該公司的工作室部門，而取得該遊戲的相關資料。以下將為各位讀者一一介紹！

遊戲大綱

該遊戲的製作小組成員一共有四人，包括企劃、程式及兩名美術人員。據企劃陳克明表示，『包青天之七俠五義』的類型為策略RPG，故事劇本以清朝石玉崑之原著"七俠五義"為藍本所改編而成。故事內容包含了大眾所知的包青天奇案、陷空島五鼠及南俠展昭等人的俠義事蹟，玩家將扮演包青天－包拯，從宋朝仁宗皇帝即位、考上進士，上任鳳陽府定遠縣知縣開始，所偵辦的一連串奇案之經過。在遊戲當中，當玩家要解決各種案件時，都需要四處去搜查線索，並善用各種奇人異士，以破這些像烏盆冤、狸貓換太子等轟動一時的奇案。

進行過程

在遊戲中，一共可分為十大奇案，也就是十段遊戲事件，而在偵辦的過程中，玩家可分派屬下依命尋找線索、拘拿人犯，而最重要的一點，在於升堂問案之時，隨著當初所尋得之重要線索的多寡，開堂審問時的對話也會有所變化。一個案件的破案與否，端看玩家所找的人證、物證是否齊全，與犯人的親手畫押來論定。其中隨伴在玩家身旁的師爺公孫策則可隨時提供

遊戲主架構線圖示

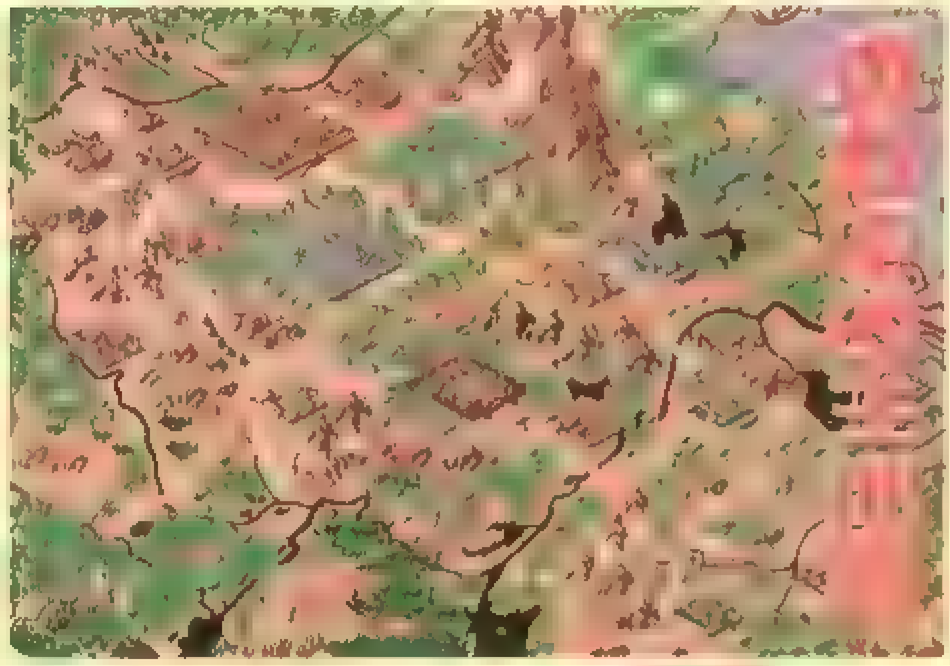
- 每一個回合都有其"回合點數"的計算。
- 每執行一個指令都會花費一定的回合點數、體力。因此當每個回合點數用完之時，玩家便只有結束回合。
- 每個回合所發生的對話、事件，就如同上面的順序所示，分為：1.CASE 案件　2.常設 EVENT　3.預設 EVENT　4.單一動作

因此便需搭配"事件表"來帶出對話，而此時的對話類型，也與事件表中的類型相同。

Topics 專題企劃

玩家建議，甚至代爲暗訪，給予玩家辦案的依據，若是玩家熟知原著，自然更能駕輕就熟。

策略與角色扮演的雙重成份



以照片合成後再修飾的背景圖

遊戲中以10天爲一回合，故一個月有3個回合，一年則有36個回合。總遊戲時間預計爲10年，共360個回合。辦案時的指令單位時間則爲一日，每個指令都有其基本的花費時間，因此一日間所能做的事便相當有限，如何妥善運用時間，找到所要的線索便非

玩家進度而定，RPG的特色自然也包含在內。

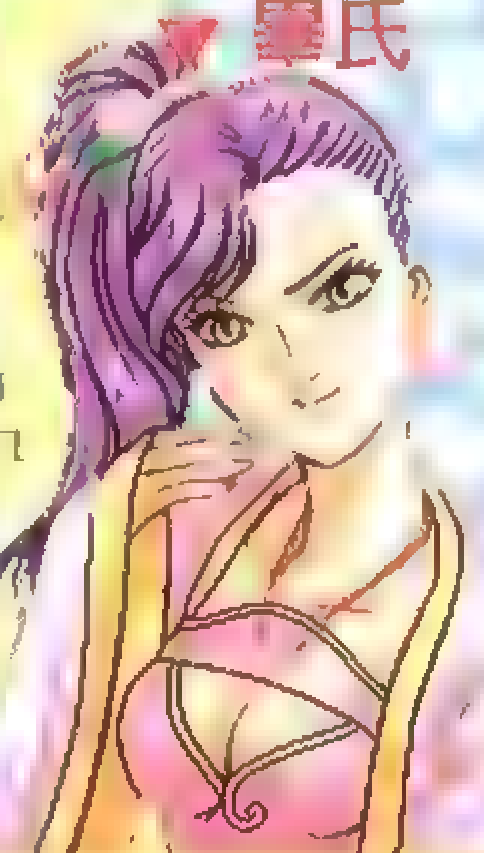
人物屬性的設計

▼包拯

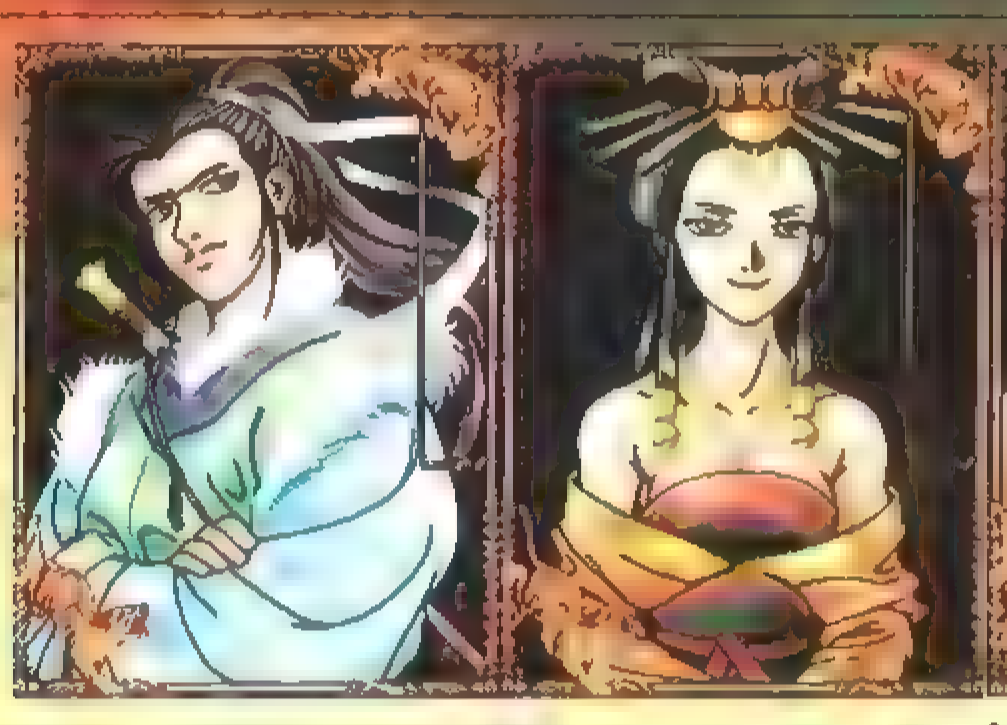
▲宋仁宗

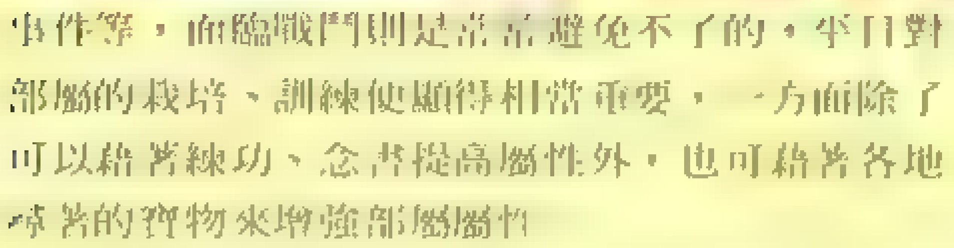
遊戲中所會遇到的人物事件，都是大家所熟知的民間故事傳奇，所以遊戲並不只是單純以辦案爲主，豐富的小說原著情節、曲折的故事才是賣點所在。此外，包拯的助手才是真正的辦案助力，像張龍趙虎、王朝馬漢或「御貓」展昭等。每個部下都有各種屬性，影響到其在辦案搜尋線索時的成功率；若是成功率偏低，不但曠事廢時，而且也會影響到案情的研判。部下在各地搜尋線索時，有可能碰到種種狀況，如犯人逃脫、拒捕、劇情

▼刁氏



▼畢氏





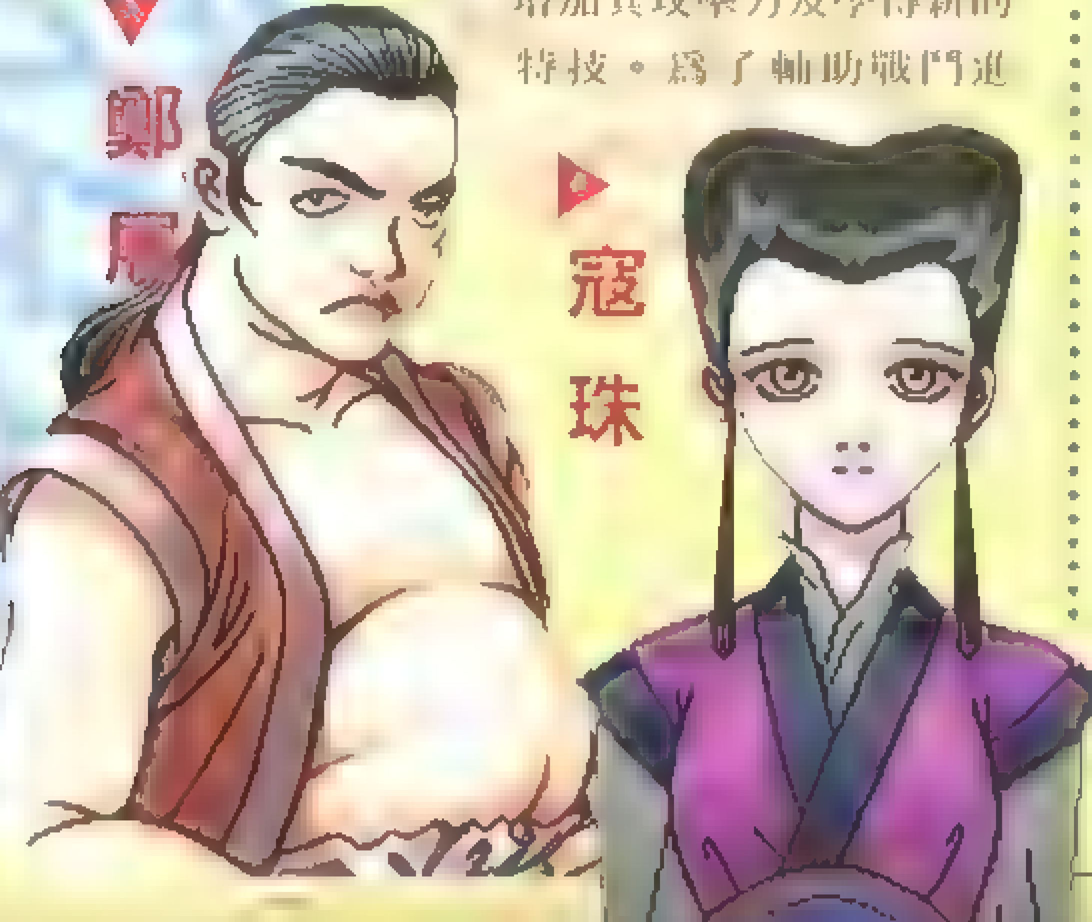
事件等，而臨戰鬥則是常常避免不了的。平日對部屬的栽培、訓練便顯得相當重要，一方面除了可以藉著練功、念書提高屬性外，也可藉著各地尋著的寶物來增強部屬屬性。

除了助手之外，犯人及其它關係者也都也有此數值，其中以頑劣度及恐懼度最為重要。頑劣度高的犯人不易招供出案情，這時玩家可以用刑、用計以降低其頑劣度；但這樣也會降低其體力及提升恐懼度，體力過低者將死亡，而恐懼度若是越高，表示越害怕，較容易招認，同時也有可能把犯人給嚇死。所以要如何拿捏其恰當程度，就有賴玩家的明察秋毫了。

戰鬥用的小人物圖檔

RPG中不可缺少的戰鬥

當玩家在一些目無王法的地區辦案時，總免不了一些用法律難以解決的麻煩，這時就要靠戰鬥了。遊戲的戰鬥畫面採用側面視角，每位部屬皆有其獨特武功招式，隨著等級的提升，也會增加其攻擊力及學得新的特技。為了輔助戰鬥進行，遊戲中也提供了各種武器及物品，讓玩家在戰鬥時更能輕易進行。

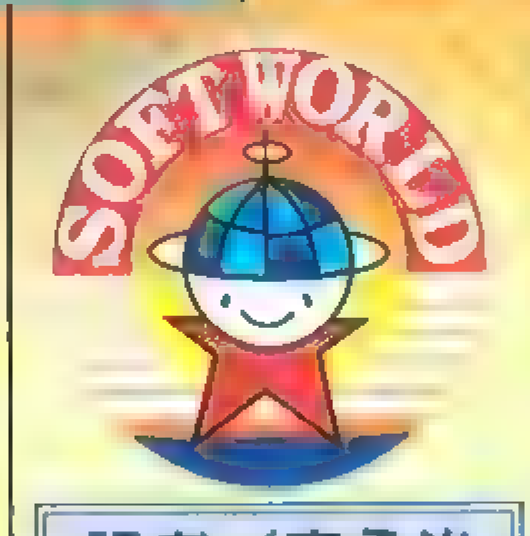


遊戲規模

『包青天之七俠五義』的畫面解析度採用640 * 480、256色的模式，可在WIN95上執行。據其製作人員表示，該遊戲的主地圖大小超過1024 X 768，遊戲中一共會有120個以上的人物出場；遊戲背景則以手繪製或實地相片合成場景，其數量也超過六百張以上。遊戲音樂則預計使用MIDI檔格式，音效部份使用WAV檔，若進度許可，則或許會追加全程語音。整個遊戲的預定製作時間為八個月，將於明年一月底完成。

據遊戲企劃表示，他們主要是要表現出，由玩家扮演包青天時，是否也能像包青天一般公正嚴明，對玩家而言，便是一種挑戰；另外，以七俠五義的劇情主導，對喜愛其中角色的玩家來，也是一個全新的感受。

Topics 專題企劃



中文遊戲的拓荒者

智冠科技 總經理——王俊博先生專訪

記者／李永治

繼上一篇有關智冠科技的訪問報導之後，為了讓各位讀者能夠更清楚其來龍去脈，我們特地訪問了智冠科技的大家長－王俊博總經理（以下文中將簡稱為王總），與各位讀者談談他這幾年來的經營歷程及親身感受。

【記者】：首先我們來請教王總，是否可談談你從以前到現在的大概經歷？

【王總】：我從小生長在生於台南縣北門鄉的一個小漁村，由於父親是音樂老師，所以從小就喜歡唱歌；自從由國立高雄科技學院化學工程系畢業之後，因為對歌唱有相當的興趣，所以在民國67年時買下了當時的中洲唱片公司。或許是當時的想法比較單純吧！後來才發現喜歡唱歌和經營唱片公司是兩回事，由於市場競爭激烈及風險相當高，所以便有轉換跑道的念頭。值得一提的，便是在那十年的經營過程中，我學得了許多出版的相關經驗，對往後智冠的經營策略有相當大的影響。

隨後我與同學合資開設了一家色料工廠，雖然風險較低，但因非興趣所在，所以在我的二弟由淡江資訊系畢業的時候，有鑑於當時資訊市場的蓬勃發展，我們便一同轉入了資訊業，我本身負責軟體部份，三弟則負責電腦硬體等相關業務。因為有了唱片界的經驗，所以較能掌控目前整體的營運狀況。

【記者】：既然如此，在眾多的電腦軟體中，你為何選擇了遊戲休閒軟體來發展呢？

【王總】：因為我的個性比較傾向藝術方面，而休閒軟體的創作極需創意及藝術，頗合乎我的理念；另一方面，由於休閒軟體此為消費性產品，而且以學生為主的市場也相當大，未來較具有發展性。

【記者】：經過這麼多年的經營，目前智冠科技的規模有多大呢？

【王總】：到目前我們的員工已經多達三百多人，其中約有三十個左右的遊戲研發單位，雜誌部份則包括了軟體世界雜誌及中文版電腦遊戲世界雜誌等；由於我們是從高雄開始創業，所以目前公司的生產重心仍在高雄，研發及業務的主要單位則在台北。另外我們在海外也擁有近十個分公司，包括有香港、韓國、馬來西亞、加拿大、美國，大陸方面則有廣州、上海、成都、北京等；最近我們也將與日本著名遊戲公司TGL公司簽約合作，以進入日本市場。

至於業務方面的表現，我們一個月的產量預計出版兩套，一年則大約二十套左右；我們目前有兩千多個經銷點，另外在7-11等便利商店及農學社所負責的書店也都可以見到智冠的產品。我們在96年的營業額達到四億，外銷方面的比重也逐年增加，在97年已達到35%左右，預定在98年的目標為[illegible]5%。

【記者】：從智冠自製的中文產品來看，大都是以中國文化為背景，請問這是巧合或是公司產品的走向？

【王總】：公司的遊戲產品大都以中國背景為主，是由於目前我們考慮到，就目前國內及國外的遊戲製作水準尚有一段差距，而我們較有利的一點，在於較瞭解中國文化背景的事物，若用來製作成遊戲，不僅可以駕輕就熟，而且在國內也較容易被消費者所接受；同時這樣也可以寓教於樂，讓消費者更瞭解中國文化

或『笑傲江湖』、『倚天屠龍記』等，也有較通俗的布袋戲及情色小說，例如『靜夢幽靈箭』、『金瓶梅』之作品。

【記者】：剛剛所提到國內及國外的遊戲製作水準尚有一段差距之方面，是否可再進一步說明？

【王總】：歐美遊戲與國內遊戲本質之差異，就如同電影一般；歐美方面的遊戲大都是像『侏羅紀』、『第五元素』般，是以先進科技製作的高成本產品，其大都以世界等國際性市場為主；國內的遊戲則類似一般我們常見的武俠或動作等電影，大多是以亞洲市場為主之地區性產品。由於雙方市場的差距為5:1以上，所以歐美公司能以動輒千萬的成本去製作遊戲；若我們要勉強跟上國外的製作水準，光是成本投資與報酬回收部份就無法平衡，更何況實際上，我們不可否認的，在各方面的週邊因素都尚有一段差距。

【記者】：那智冠是以什麼方式來因應這種局面呢？

【王總】：目前智冠以國內及世界華人等地區為主，因為中國人的市場頗大，若能打進華人市場，至少就擁有相當大的發展空間；我們的政策是以自身實力及專長為底，並以中國文化特色來發展各種遊戲產品。

雖然如此，我們也一直密切注意歐美等其它市場，但因為我們也瞭解到，減少地區文化或色彩之產品，才能較容易行銷到全世界，像香港本身也原有地區性的文化色彩，再以融入英國等其它文化，才有今天的國際化風貌。目前我們以中國文化背景為主的產品與歐美等國的市場接受度仍有一段差異，所以目前仍以世界各地的華人市場為主。

【記者】：是否可以談談智冠未來的經營理念呢？

【王總】：我們當前的目標是在有華人的地方，使有智冠的產品。除了國內、香港及大陸地區的簡、繁體兩種中文版之外，另外我們也將遊戲改版成韓文、日文等其它亞洲地區的語文，因為這些地區接受中國文化薰陶的程度較深，較容易打進市場。目前除了國外各處現有的分公司之外，我們近日也將在印尼及泰國設立分公司；等亞洲地區確立之後，再進入歐美

[illegible]市場[illegible]如何？

【王總】：目前由於遊戲產品數量相當多，而且單價都比以往高，所以玩家也愈來愈會挑選遊戲，使得產品不再是如以往般，只要一推出便有基本的銷售量，甚至可能會血本無歸；而目前軟體業之大補帖及自行COPY等，也都影響到市場的發展。我現任中華民國軟體協會理事及休閒軟體小組召集人，也將以公會的力量，讓業界能與政府改市場結合，讓休閒軟體產業受到大眾所重視，而在國內佔有一席之地。

目前國內自製產品仍有一些缺點，但這是不斷進步中的必經過程，所以某些產品的表現不一定會讓所有人所接受；不過我們得理解，畢竟遊戲作者也花費了不少心血來製作遊戲，所以玩家們應多加鼓勵，以正面的建議來取代負面的漫罵。畢竟遊戲界是一個高風險的行業，不小心的話很容易血本無歸，再加上盜版嚴重及產品的智慧財產權不受尊重，很容易會使創作者灰心。我們瞭解批評可促使進步，而目前的不少遊戲大作，也都是由一套套不成熟的作品中累積經驗而來的；雪中送炭更勝於錦上添花，在盜版未絕跡前，請玩家多給作者創作的信心，給他們鼓勵來對抗各種打擊，並以各種建議來協助其製作出更成熟的產品。

【記者】：在自製遊戲方面，最容易遇到的問題是什麼？

【王總】：一般來說，在於製作過程及時間不易掌控。由於遊戲製作有很多之前所不能預期的因素，所以這一點較難掌控，這也一般遊戲公司最容易遇到的問題。

【記者】：最後是否有建議要給有心進入遊戲界的讀者呢？

聖經中有一句話：『流淚播種的人，必有歡呼收收割的一天』。我覺得製作遊戲有如種田一般，雖然有天災等不確定因素，但只要堅定信心，一步一腳印地走，必有成功的一天。

魔法軍團

Hope是宇宙中一顆美麗的星球，星球上居住了一個擁有高度文明與卓越科技的民族，人們過著豐衣足食的太平日子。查斯4年，亦即Hope新一代領導人查斯王登位後的第四年，受到有「星際盜賊」之稱的天冥星人襲擊，查斯王率領全國最精銳的軍隊奮力頑抗。起初雙方拉成均勢，查斯的軍隊還俘虜了對方一艘戰艦及士兵三百多人。那艘戰艦被安排到「國家特別指揮中心」作爲研究之用，而艦上的士兵則被分散送往各個軍事基地囚禁。

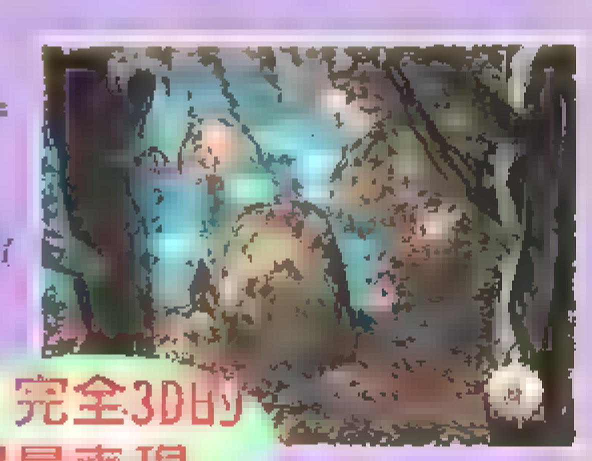
劇情與畫面的表現均有其獨特之處

可是查斯王在一次天冥星人的突襲中陣亡，全國軍隊因此士氣大減，繼後的戰鬥中節節敗退，最後唯有使用了破壞力驚人的「終極武器」才把敵人擊退，可是Hope的生態環境卻受到嚴重破壞，能生存下來的只有數十萬人，過著極其艱苦的生活。

漸漸地，Hope星球上出現了一個「傳說」，「傳說」中Hope的北方有一片樂土，那裏有未被污染的水、食物及各種物資，人們稱之爲「聖靈之地」…

五十年後，Hope生機再現，而主角桑利的村莊經過十年的辛勤工作，終於儲夠資源購買「淨水器」，由於Hope仍然處於無政府狀態，治安很差，因此村莊方面請了傭兵穆爾及漢妮，加上村長的孫兒桑利進行護送任務，一段冒險旅程隨即展開…

有別於一般只用對話或幾幅靜態圖片帶出劇情的SRPG類遊戲，「魔法軍團」使用了一種稱爲「版圖動畫」的方法去表現劇情，大至場景、建築物、交通工具，小至人物、動物、廚窗內的蛋糕…等等物件，均爲3D CG，加上細緻流暢的動作，氣氛配合的燈光效果，完完全全把玩家帶進虛幻的



完全3D的場景表現

遊戲世界。

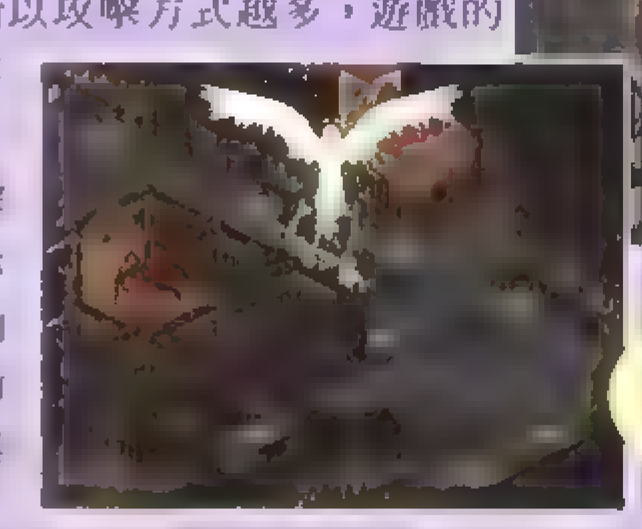
相信只有用「目瞪口呆」來形容每一位看過「魔法軍團」魔法的參觀者，才可表達「魔法軍團」的魔法是何等華麗、何等壯觀！一條佔去半個畫面（解像度是640×480啊！）的冰龍，在漫天風雪的情況下向敵人作出攻擊，播放速度絕對流暢！

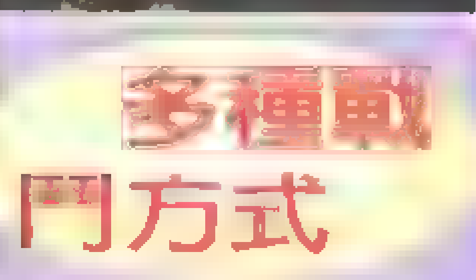
精心設計的

「魔法軍團」的魔法主要分為攻擊魔法與特殊魔法兩大類，攻擊魔法共有四系，分別是火系、冰系、風系及森林系，每系的魔法再分為四級，每種魔法除了有震動人心的華麗畫面外，其攻擊力、攻擊範圍也是經過精心設計，大家千萬不能錯過啊！此外，「魔法軍團」在魔法使用上亦有新的設計，玩家可以按不同的情況選擇50%、100%及200%的MP（Magic Point）來發出魔法，在戰略運用上更加靈活。當選擇用50%的MP使出魔法，成功率只有平時的一半，但威力卻沒有減少，適合MP值不足時使用。選擇用100%的MP使出魔法，成功率及威力均沒有改變。而選擇用200%的MP使出魔法時，則有機會施展出比現時高一級的魔法威力，效果驚人！多變的魔法系統可算是「魔法軍團」的一大特色！

不知大家在玩傳統SRPG類的遊戲時，有沒有遇過以下的情況：移動人物後，經過一重又一重的武器選項後才發覺你想攻擊的目標不在範圍之內呢？我們大可稱這種移動及攻擊的方式為第一代的操作介面。到了近期，一些遊戲在設計上作出了改良，玩家在移動人物後電腦便會自動計算可攻擊的敵人，這設計簡化了選擇目標武器的過程，不過還是要玩家小心計算移動地點，我們稱這種設計為第二代操作介面。而「魔法軍團」則開發出第三代操作介面TFS（Target Forecasting System的縮寫，中文譯名為「目標預報系統」），其特色在於玩家在選擇移動目的地時已能清楚知道可以攻擊那個敵人，不但大大減輕了操作上的困擾，而且更有效地幫助玩家作出策略上的部署，實在是同類遊戲中的一大突破！

戰略遊戲其中一項重要的特點就是戰鬥，所以攻擊方式越多，遊戲的變化就越大。「魔法軍團」的人物除了可使用不同的武器外，武器本身亦有不同的特性，如刀、劍、斧都是近距離的兵器，但斧頭便有多個攻擊點的設計，當擊中目標時畫面便會同一時間顯示各個受擊點的損害，那種壯觀的情況只能用「酷」來形容！此外，隨著使用該武器的熟練程度日漸增加，玩家更可配合該武器發出威力驚人的「奧義」攻擊！





多種戰鬥方式

不單如此，人物與人物之間隨著劇情的發展可使出不同的「合擊技」進行攻擊，其精彩程度可想而知！所謂「合擊技」就是由兩個（甚至三個）人物一起使出攻擊招數，其威力當然遠勝單獨一人。最後當然少不了魔法攻擊，除了魔法畫面極度華麗之外，玩家更可按情況使用更多的魔法點數去施展魔法，使該魔法的威力比原來的強大幾倍，效果相當駭人！

「魔法軍團」除了在故事、設計及美工上都達到一流水準外，在程式技術上亦有所突破。一般在640×480 256色環境下運作的遊戲，對硬體的要求都相當嚴格，幸好「魔法軍團」的程式設計師充分利用了顯示卡的硬件設備，使畫面的更新率大大增加，達到令人震驚的地步！玩家只要擁有Pentium 75或以上的處理器及PCI的顯示卡，在DOS環境下「魔法軍團」已有理想的表現，若您的顯示卡支援Linear Buffer的話，那麼無論在DOS或Windows 95環境下遊戲的速度還會提升50~100%之多呢！此外，Windows 95版的「魔法軍團」使用了最新的DirectX 5.0，在整體效能上

封面大賞

得到更進一步的發揮。

「魔法軍團」完全使用滑鼠操作，全圖像介面加上類似Windows的即時提示功能，無論菜鳥或老手，均能輕鬆應戰，絕對沒有無從入手的窘局！設計師更花了很多時間研究玩者的使用習慣，安排滑鼠自動停在下一個經常使用的指令上，減少玩者不斷推移滑鼠的勞累！

完全以滑鼠操控的介面

除了有超水準的畫面表現外，「魔法軍團」的音樂、音效亦毫不遜色，背景音樂方面，「魔法軍團」主要使用交響樂作為配樂，利用聲軌播放效果非凡，音效方面亦使用了最新的立體聲播放技術，在逼真的音效下使玩者有親歷其境的震撼感覺，大家記得要準備一對優質揚聲器喔！

人物介紹

姓　　名：艾波特・泰利
身　　份：村長之孫兒、臨時僱傭兵
Warlock：Soldier

泰利自幼與村長的爺爺相依為命，由於一直在村莊過著刻苦的生活，因此思想單純但性格開朗，而且樂於助人。Hope的生態環境在大戰後受到嚴重破壞，雖然最近開始有改善的情況，但水源仍然相當缺乏，而且必須經過淨化才能使用。泰利的村莊經過十年的努力，終於有能力購買「淨水器」，但由於路途經常有山賊出沒，因此村民決定聘請僱傭兵護送。泰利是村長外唯一懂駕駛大戰時留下來的Soldier，於是理所當然地成為今次護送任務的一份子。

姓　　名：普賴斯・穆爾
身　　份：僱傭兵
Warlock：Samurai

穆爾在僱傭兵圈子裏算是一名好手，由於性格冷酷、做事狠而快，故有「雪狼」之稱。穆爾父母早亡，十五歲便攜著只有九歲的妹妹當起僱傭兵，後來結識了另一僱傭兵雅芳，兩人相當合拍，在一次被稱為"西德利山之戰"中救出被擄的大富豪嘉榮的女兒一事而聲名大噪。

姓　　名：普賴斯.漢妮
身　　份：僱傭兵
Warlock：Archer

漢妮自幼便跟著當僱傭兵的哥哥四處流浪，因此培養出一種堅毅的性格，雖然如此，她卻保留了對異性憧憬的少女特質，這次隨哥哥穆爾來村莊進行保護任務便讓她遇上心儀的對象。

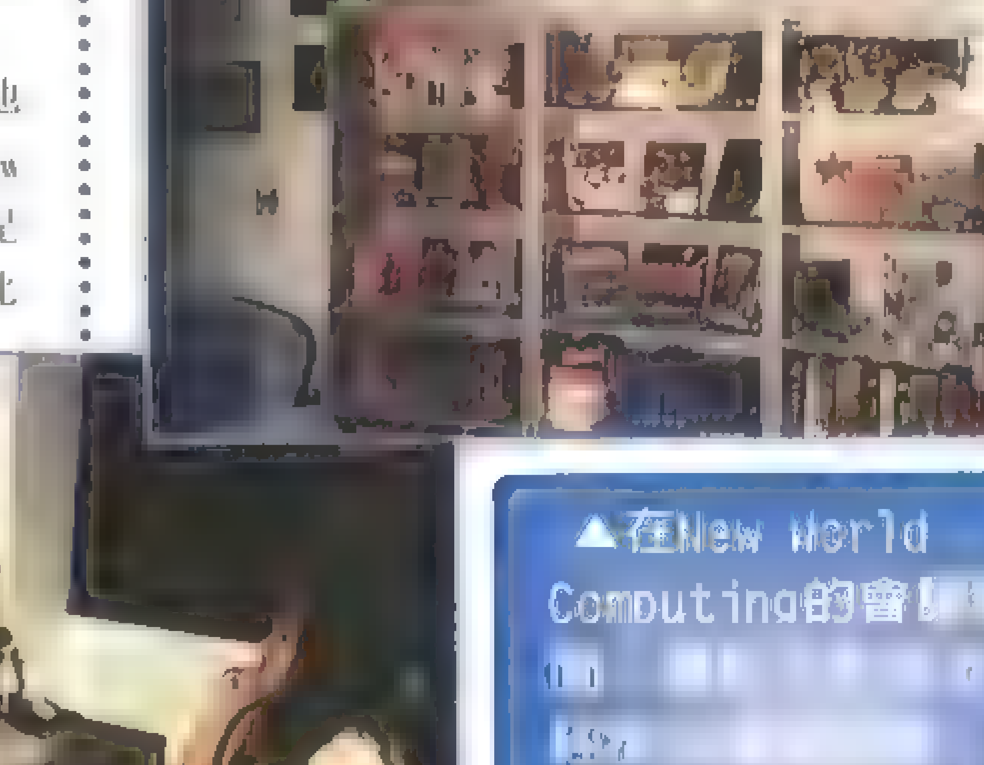
充滿力量與魔法的新世界
—NEW WORLD COMPUTING
充滿力量與魔法的新世界—NEW WORLD COMPUTING

◆作者：莊振宇　◆器材：莊翰宇
◆協力：王維志　◆攝影：謝政憲

專訪New World Computing

這一次筆者來到了美國的洛杉磯，訪問在臺灣相當知名的New World Computing。軟體世界雜誌曾在數年前訪問過New World Computing，當時前往訪問的作家是前任的駐美特派員TODAY，因此該公司對於軟體世界雜誌相當地熟悉。

本次的訪問特別要感謝的就是謝政憲先生，他所居住的地方位於洛杉磯的西北部；雖然說New World Computing也是位於洛杉磯的西北部，但是筆者所居住的地方卻是位於中部偏西的地方，因此謝先生必須在早上塞車的時間開約兩個多小時的時間到筆者居住的地方接筆者，然後再開回去，可說是相當地麻煩。



▲在New World Computing的會…

New World Computing的建築是一幢兩層樓的建築，算是相當好找，因為在其建築外面有一個寫著『New World Computing』很大的標誌。New World Computing是一個小型的電腦遊戲工作室，並非整幢建築都是屬於他們；但是麻雀雖小，五臟俱全，在New World Computing的辦公室內，所有的遊戲設計的設備應有盡有。

筆者一進辦公室，公關部主任Scott馬上就帶著筆者一行來到了美工的工作室。『在本公司中，我們最自豪的就是美工部門，在這裡我們有數十個全職的專業電腦美工設計師，為遊戲繪製圖形。現在他們全部都在繪製魔法門六代的電腦圖形。在六代中，幾乎所有的圖形都是3D圖形，因此我們選用了3D Studio MAX作為我們繪製動畫的工具。』Scott表示。

Scott帶著筆者參觀每一個美工人員們的辦公室。首先我們拜訪了專門繪製過場動畫的美工人員。出乎筆者意料的是，這位美工居然是一個女孩子，筆者訪問了這麼多遊戲公司，從來就沒有看過一個美工是女的，真是讓筆者開了眼界。筆者一進到辦公室時，看到她正在喝咖啡看書。『不要以為我在偷閒喔～』她表示：『我現在正在等剛才設計的動畫投影完畢。啊！機器實在是太慢了，所以我沒有其他的事做。』的確，3D動畫的投影速度相當慢，如果沒有像Westwood Studio那樣有一套投影農場系統（請參照上一期專訪Westwood的文章）的話，確實是要等上半天。『嗯～公司應該幫我買一台更快的電腦了。』她說。『等等！這些記者在錄影，小心妳你說的話被登到雜誌上面。』Scott急忙回答。『真的嗎？』她立刻補充說：『那我還要一間更大的辦公室哈～！』

▼城鎮化為一片火海

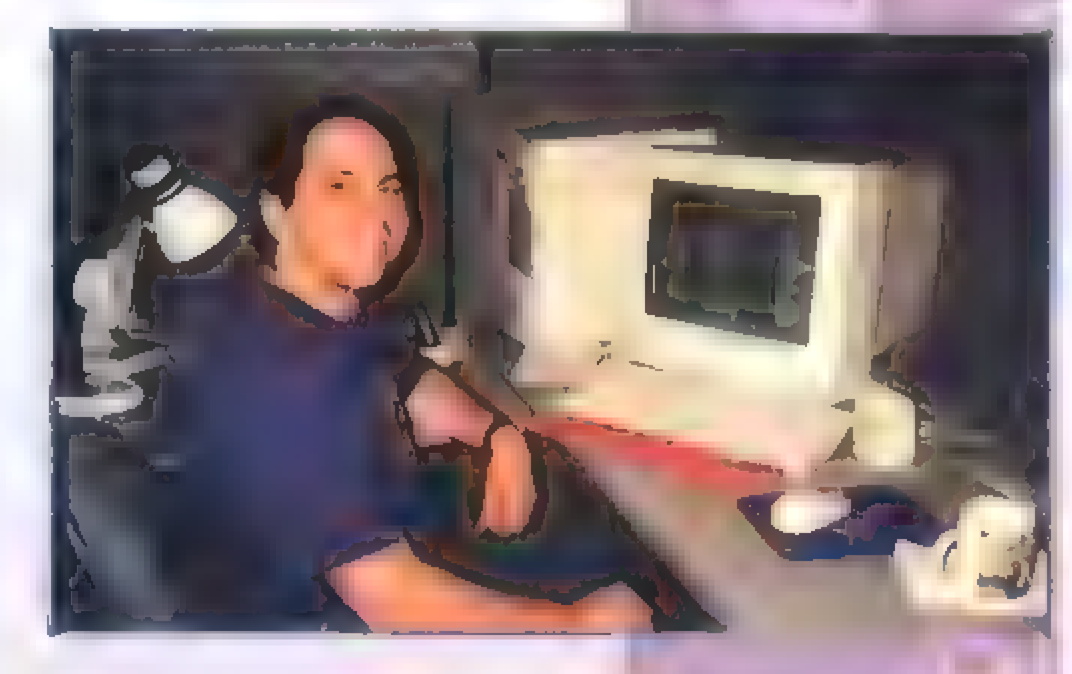
▲有夠倒楣的飛龍

等到她畫的那一段動畫投影完畢之後，筆者趕緊一睹其面貌。『這一段是開場動畫。』Scott表示：『主要是敘述一群外星人來到這個星球的那一天。』動畫一開始的時候，一隻飛龍在夜空中遨翔，突然天外飛來一顆大型的隕石，絲毫不差地打到那隻飛龍的身上，當然，牠馬上就被打死了。(筆者註：當飛龍被打死的時候，圍觀的New World Computing員工們都發出了一陣陰冷的邪惡笑聲，似乎是覺得那隻龍死得真好，令筆者覺得這一些人心裡好像都不太正常。筆者在訪問Epic Megagames的時候，也遇到了相似的情形，大概是這一行做久了，人都會變得不太正常。有關Epic Megagames筆者將會在近期報導。)『那一顆隕石就是外星人來到這個星球的交通工具。』Scott表示。接著，就出現了一大堆的外星人，看到人就用火焰將其燒死。

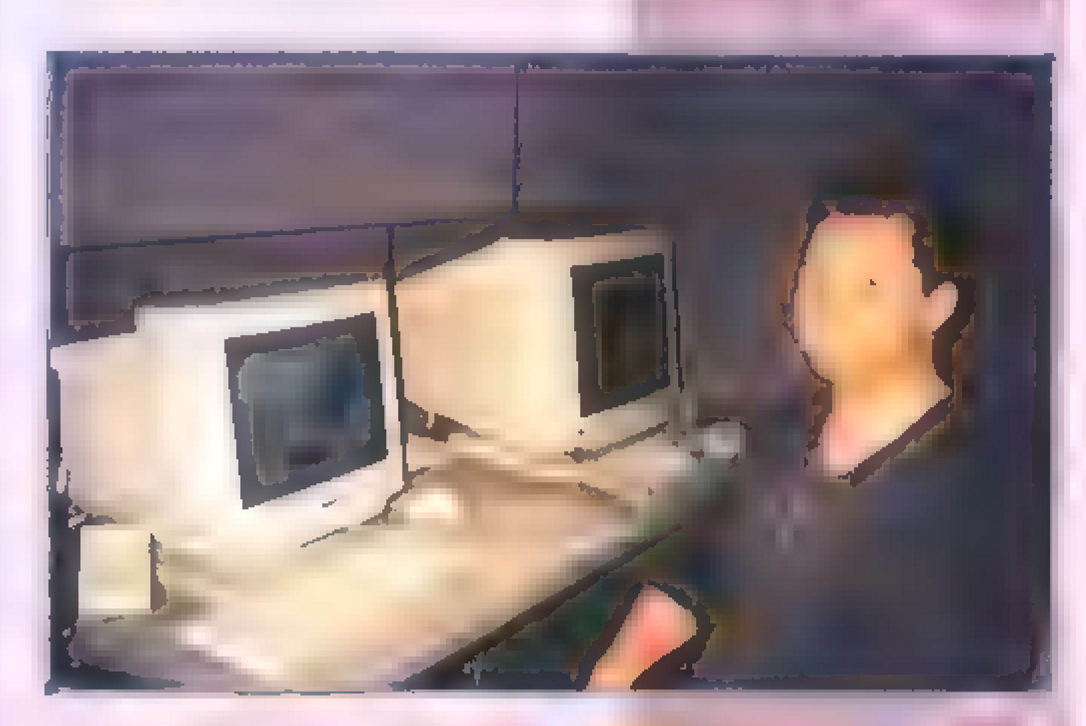
▲人物繪製成形的過程

▲ Bruce Miyake也是公司的美工人員，他正在設計遊戲背景舞台的圖片

▲Loius Johnson，New World Computing的美工人員。

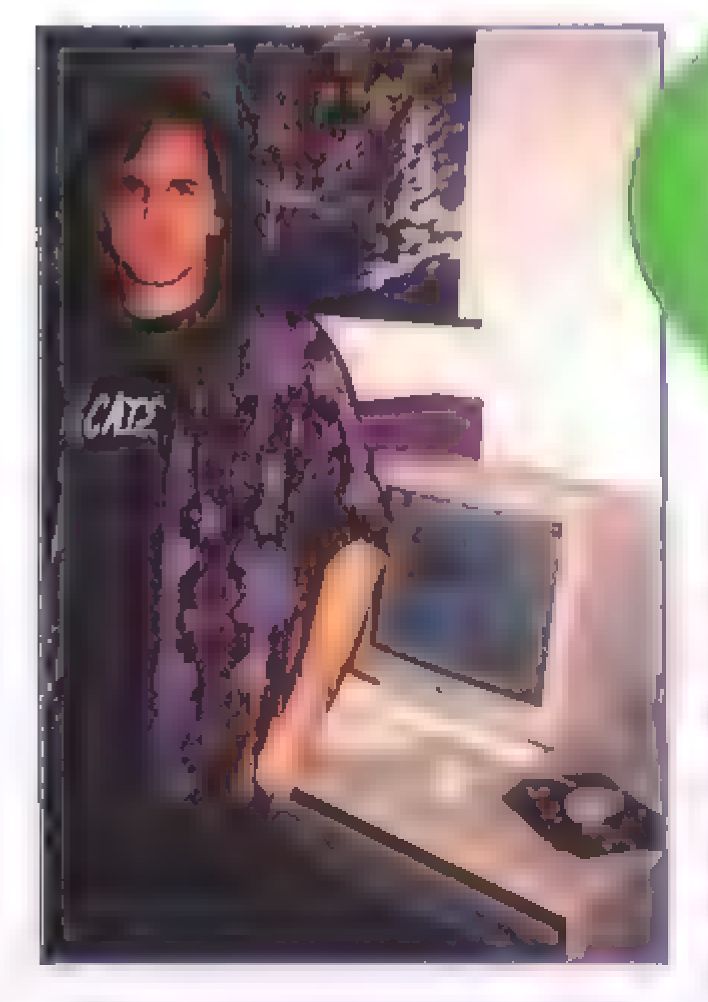


▲Steven Jasper，美工人員。



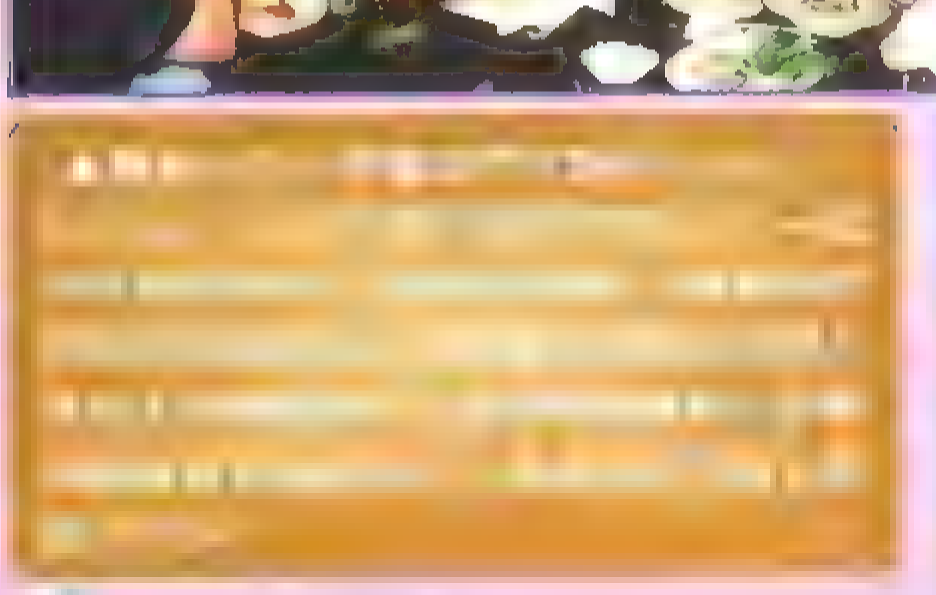
▲William "Billy B[illegible] 美工人員

在一場混亂之中，有幾個人逃了出來，使用了傳送魔法逃離了現場。『這些逃走的人其中有一個就是遊戲的主角。』Scott說道。



接著，我們來到了另一位美工的辦公室。『這位是我們專門繪製人物的3D動畫設計師。』Scott介紹：『對於繪製人物的各種技巧，他都相當熟悉。我們之所以選用3D Studio MAX的原因，就是因為3D Studio MAX的一項功能Character Studio的功能相當強大，使用Character Studio，可以讓我很輕鬆地設計出人物的各種動作，有肌肉以及骨骼的組合，也可以做得相當逼真。』

在看過了許多New World Computing的美工之後，筆者不得不佩服他們繪製電腦圖片的功力。尤其是當筆者看到其中一個美工使用Photo Shop的切割線功能速度之快時，真是讓筆者嘆為觀止，不敢相信一件當筆者要做一、兩個鐘頭的事，他們十分鐘就做完了，難怪他們的薪水都相當高。



到了中餐時間時，New World Computing請筆者一行到外面吃。我們來到了一家美國式的餐廳，雖然不算是高級的地方，但是食物相當美味。酒足飯飽之後，筆者一行便開始與Scott 以及Paul開始聊天。所聊的內容玩家們一定想不到：他們提到以前有人侵入過New World Computing的電腦網路，因此，我們便從如何保護公司的電腦網路開始談起，一直講到如何能夠侵入別人的電腦網路。我們越講越邪惡，到後來我們甚至在討論美國國防部的電腦有什麼樣的保護系統。如果當時有FBI在旁邊的話，那今天筆者我可就會消失無蹤了。

▲筆者與New World Computing的巨頭們合影（[illegible]魔法門六代遊戲製作人Paul Rattner、筆者、New World Computing老闆Jon Van Caneghem）

回到New World Computing之後，筆者訪問了Paul Rattner以及Jon Van Caneghem兩人。訪問的過程相當愉快，由於New World Computing不是一間相當大的公司，不會有公關部人員"控制"訪問的內容，因此他們知道什麼就說什麼，不會有所隱瞞。

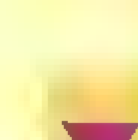
以下是有關這兩位重量級人物的採訪過程…

[illegible]在中午吃飯後，因為外面陽光相當溫暖，因此大家都在外面聊天。（圖中左起Ellen、Chris、Paul、Scott、Ben、莊瀚宇及筆者）

專訪"魔法門之父"，New World Computing的大頭目

John Van Caneghem

魔法門的新一代－魔法門六代的選項畫面



筆者：首先，是否能夠請你告訴我們有關New World Computing的背景以及其歷史呢？

John：好的！我們從頭開始說起好了。[illegible]年我從UCLA畢業，當時我對於電腦遊戲有一直感到相當的興趣。那時候我有一臺AppleII，而我最喜歡玩的遊戲就是巫術（Wizardry）以及創世紀一代（Ultima I）。我在UCLA念書時專攻的就是電腦科學，因此我對自己說：我也可以設計一套像這樣的遊戲。因此，我當時便馬上著手開始設計魔法門一代－那時我才剛畢業而已。當時我是在AppleII上面設計的，因此許多比較古老的玩家，應該都還記得在AppleII上面有著這麼一套遊戲。

當時市面上只有兩家大型的軟體出版商，但是由於我當時沒有什麼名氣，因此我想那一些出版商也不會幫我出版遊戲。因此，我選了幾本軟體雜誌，並且自費在上面登廣告，自己就開始賣起遊戲來了。我所沒想到的是，魔法門一代在推出之後大受歡迎，我也因此賺了不少錢。由於如此，我有了足夠的資本，便開始了這一家叫作New World Computing的軟體公司，也開始設計了魔法門二代及一些其它的遊戲。這也就是New World Computing的歷史。你也可以看到，一直到今天，我還是在從事遊戲設計這一行。

▲筆者與New World Computing老闆Jon Van Caneghem訪問時的情形

筆者：請問一下"魔法門"的這一個設計靈感是從何而來的呢？

John：哇！來一…讓我想一想，從來沒有人問過我這一個問題。我想，魔法門一代的故事以及遊戲架構基本上的靈感，是從我小的時候玩過的紙上遊戲得到的。當然在大學的時候，我對於"龍與地下城"的紙牌遊戲也相當著迷，因此我認為有一部份的遊戲內容與"龍與地下城"也脫不了

關係。還有遊戲中許多的靈感，也是來自於Star Trek，因爲我是一個超級的Star Trek迷，每一集我都會收看。

以前我在玩紙上遊戲的時候，時常沉迷在紙上遊戲的千變萬化之中，但是玩過的人就會知道，紙上遊戲通常都會有一個相當麻煩的地方，那就是記錄方面。在一場遊戲中，玩家常常都必須計算很多煩人的數值，相當地複雜；而電腦遊戲的一個好處，就是玩家可以盡情享受遊戲的精華，而像計算等這一類煩雜的工作就可以全部交給電腦來做。

筆者：你認爲魔法門經過了這麼久，每一代之間最大的轉變是什麼？

John：我認爲最大的轉變之處，也就是爲什麼從事電腦遊戲這一行相當刺激的因素，就是科技的進步。在我看來，好像每一年遊戲設計人員都有新的能力，可以讓遊戲更好玩，更真實，無論是在電腦的硬體、記憶體、音效、或是圖形方面，每一年都在以飛快的速度在進步中；既使我們將同樣一個故事拿來設計遊戲，這一個故事加上新的電腦科技後，看起來就會成爲一個嶄新的面貌。科技一直不斷地在進步，因此設計遊戲的人員都不必擔心有一天會把所有的點子都用光。我想電腦遊戲界大概就是推動電腦硬體進步的一個主力，因爲如果今天世界上沒有電腦遊戲的話，一半以上的硬體廠商都要倒閉了（例如音效卡、3D加速卡…）。我之所以喜歡設計電腦遊戲，就是因爲如此。同樣的魔法門類型的故事，應用了最新的科技，馬上就成爲了一套新的電腦遊戲。如果玩家們今天將魔法門一代與最新的魔法門拿來比較，就可以瞭解我在說什麼了。

至於魔法門本身有什麼轉變，我想，它的轉變與整個遊戲界的轉變是同步的。在不同的時代，市場上的玩家對於一個遊戲要如何才算是好玩的定義也不相同。基本上，魔法門每一代都跟著當時市場的標準在進行，而魔法門世界中的一些特色是一直都有保留下來的。就像最近市場上的玩家認爲像Quake那樣可以第一人視角的射擊遊戲相當好玩，因此在魔法門六代中，我們也將遊戲的介面設計成可以自由行走的第一人模式。我個人設計遊戲的座右銘就是：“設計好玩的遊戲”

筆者：你剛剛說過你是一個Star Trek 迷，請問你認爲市面上的一些Star Trek的遊戲設計的好嗎？

John：我覺得市面上一些Star Trek的遊戲，都沒有把真正的Star Trek精神表現出來，這令我感到相當失望。Star Trek之所以受歡迎，就是因爲它包括了各種的謎題以及未知的因素，讓看的人可以感同身受

筆者：那如果由你來設計一個Star Trek的遊戲，你認爲如何？

John：如果我們能夠設計Star Trek的遊戲的話，我認爲我們會設計出一個相當好玩的版本。在我心目中，我想要設計的Star Trek遊戲，與現在市面上的Star Trek遊戲有相當大的差異，如果真的能夠讓我設計的話，一定是個前所未見的遊戲

筆者：請問你對於進軍國際市場有何看法？

▲Jon Van Caneghem背後的魔法門系列曾改編中文版在台灣發售。

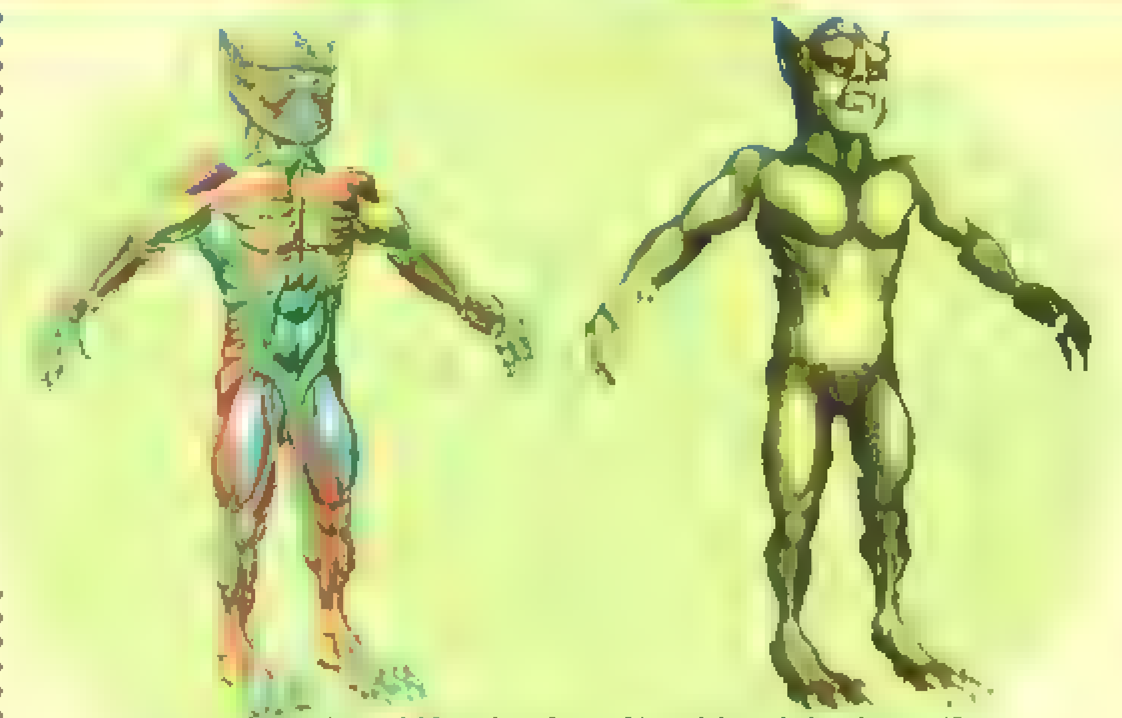
John：我對於我們的產品進軍國際市場一向相當重視。因此當我們在設計遊戲時，我們都盡量地多使用圖形，少使用文字；既使是像魔法門這一類的遊戲，我們也將文字訊息的部份與主程式分開。

至於在對白方面，我們都盡量不使用俚語等等特別難翻譯的字詞。這一切的動作，都是爲了要讓我們的遊戲在"本土化"（Localize：將遊戲改版使其適合在某一個國家推出）的時候可以輕鬆達成。

全世界的市場比起美國的市場要大得多了，這是一塊大餅，因此進軍國際市場是相當重要的一件事。我是遊戲設計者，也是一個生意人，因此在很早之前，我就有進軍國際的遠見，這就是爲什麼從魔法門一代時就有中文版的推出；而且當我們在設計訊息系統時，就將它設計得可以與2 byte語言相容，這樣一來中文化、日文化、韓文化的時候，就可以不必修改程式就直接翻譯。

筆者：是否可以討論一下魔法門六代在科技上的轉變呢？

John：魔法門六代在科技上的進步，是本公司有始以來在科技上最大的進步。從二代到三代時，



▲先架構出怪物的肌肉及骨骼之結構，再繪製成形

我們也使用了許多的新科技，而四代及五代其實是使用三代的電腦科技所設計出來的。而現在的六代，我們則是運用了許多前所未見的新科技。

基本上，在魔法門六代的主程式中有兩套3D引擎，一套是專門設計顯示戶外的環境，另一套則是顯示室內的環境。這兩套3D引擎都使用高解像模式，而且都使用了65535種顏色，因此顯示出來的環境可說是相當漂亮，更別說畫面的切換張數了。這兩套3D引擎是本公司程式設計師精心的設計，因此都擁有很高的畫面切換張數顯示能力。

由於魔法門六代不是一個動作遊戲，因此我們在設計的時候，比較不重視動作方面的設計；我們注重的，就是遊戲的世界以及其真實度。我們想要做到的，就是讓在遊戲中，玩家所能夠看到的每一個物品都能夠拿起來使用，讓玩家及世界的互動關係提高。至於在真實度方面，我們花了大部份的時間在遊戲的圖形設計方面下工夫。我們的目的就是讓整個遊戲的世界有著相當高的精細度，讓玩家感到置身其中就是一種享受。

由於六代的環境真正的是一個3D的環境，因此在地圖的設計上變得相當困難。以前當遊戲是2D的時候，我們只要將地圖的資料輸入電腦中就可以了；但是現在環境變成了3D之後，我們不但要在平面上下工夫，在立體上每一層都必須要輸入電腦之中。還有遊戲中的每一棵樹、每一件物品都要一個一個放進去，因此在設計六代的地圖時成爲了一件相當繁重的工作，不過那也可以說是一個挑戰。

名：請問遊戲中使用了何種的魔法系統呢？

John：六代中所使用的魔法系統，基本上與前幾代都差不多，是屬於「魔法點數」的系統；只要玩家有足夠的點數，就可以使用魔法。在技術上，我們採用的是練習制的系統，也就是說，一項技巧只要玩家時常使用，那項技巧的能力就會增強。反正玩了你就會知道。

筆者：近年來市場上鮮少有RPG類型的遊戲，在你看來，是爲什麼呢？

John：對這一個現象，我有一個相當簡單的解釋，這都要怪罪於電腦科技的進步。RPG類的遊戲是所有的電腦遊戲中最難設計的一種遊戲，因為其內容非常複雜，需要相當多的圖形以及人物設定，在設計上成本也很高，由於上述的種種因素，一個好的RPG遊戲通常都至少要兩年的設計時間。可是由於電腦科技不斷地快速進步，因此等到某一家公司花了兩年設計一套RPG之後，由於電腦科技已經進步了許多，因此那一套遊戲看起來將會是好像古董一般而賣不出去；尤其是這幾年來，可以說是每天都有新的電腦產品、新的標準一直在推出，因此大多的遊戲廠商都走向只需幾個月的時間就可以設計出來的遊戲，而這些遊戲通常都能夠使用新的電腦配備，例如Quake這一類的遊戲。不過，這一波的電腦科技進步好像在最近腳步放慢了下來，因此我想玩家們大概會發現市場上將會有不少的RPG遊戲一一推出。

當我在設計魔法門一代時，市場上的標準主流就是Apple II及Commodor 64這兩種機器，而這兩種機器在市場上維持了約八、九年的時間，因此在那個時候，遊戲設計師有很多的時間可以用來設計像RPG這一類相當耗時的遊戲。這也就是為什麼以前RPG遊戲充斥市面的原因

筆者：你玩過日式的RPG遊戲嗎？

John：玩過，不過那些都是在任天堂上面的遊戲，例如太空戰士。我個人認為，日式RPG遊戲吸引人的地方，就是除了有很強的故事背景之外，他們在RPG中還加入了不少的動作成份，因此可以說是與電腦RPG不同的另類遊戲

筆者：那你知道太空戰士七將會在Windows 95上面推出嗎？

John：知道。雖然說Play Station版本的太空戰士七賣得相當不錯，但是對於即將推出的電腦版本到底會不會賣得好，我則持保守的態度。因為電視遊樂器及電腦遊戲是兩個完全不同的市場，這兩個市場的消費者也全然不同；在電腦上面受歡迎的遊戲移植到電視遊樂器時通常都不會太成功，反之亦然。從前從未接觸過電視遊樂器的電腦玩家，我想在太空戰士七代的電腦版推出後也不會前往購買。不過，我想大概有Play Station的人，只要有電腦，就算已經有Play Station版本的太空戰士七，也還是會去購買電腦版本吧！

筆者：那麼在魔法門六代推出後，你們有什麼

打算呢？

John：推出六代後，我們將使用同一個引擎馬上進行七代的設計。在七代中，我們將動員所有的人力在遊戲的內容上下功夫。六代這一個產品在內容上一定不會比七代好，原因就是公司有一半的人力都致力於設計遊戲的引擎及程式方面，而只有另一半專心於遊戲的內容；不過設計七代時，因為遊戲的引擎已經設計好了，因此我們將可以全心全意地將遊戲的引擎能力發揮到極點，將遊戲的內容設計得更精采。

還有，我們大概也會推出另一套Heroes of Might and Magic的續集。

筆者：請問你認為在五到十年後，遊戲界將會呈現何種景像呢？

John：天啊！讓我想想。第一、我希望遊戲公司會變得少一點，因為目前來說有太多的遊戲公司在設計遊戲了，所以取得店面販賣空間變成一件相當困難的事。（筆者註：店面販賣空間Shelf Space，也就是遊戲產品在軟體銷售店上擺放產品的空間。空間不足是目前遊戲界面臨的一個大問題。由於遊戲太多，而每一間店面的空間又有限，因此當一個季節軟體推出太多的時候，時常會有許多公司的產品無法擠到店面銷售。再說，當一間店裡有成千上萬的電腦遊戲時，某一家公司的產品要吸引玩家的目光，就會變成一件相當困難的事。）遊戲太多，每一套遊戲賣出去的數量就會減少，導致遊戲設計者少賺了錢。這樣一來，設計遊戲的公司就會不願意花大把的錢來設計好的遊戲。這是目前的一個惡性循環。

筆者：至於發展的導向，你認為會是如何的呢？會是互動電影嗎？

John：互動電影絕不會是遊戲界的未來。我個人要嘛就喜歡看電影，要嘛就喜歡玩遊戲；可是你叫我把電影當作遊戲玩，或是玩一個大部份時間都在看電影的遊戲，我就很不喜歡。我到現在還找不到一套真正好的互動電影遊戲。換句話說，當消費者在玩遊戲時，他們追求的是能夠控制遊戲中每一個因素、每一個細節；反之，當消費者在看電影的時候，他們是追求不花大腦的享受。因此，電腦遊戲與電影不可能融為一體的。

我想，當電腦進步到一個地步的時候，3D動畫的真實度將會與電影看起來的人看起來一模一樣，但是玩家都可以控制遊戲內每一個細節。我想這才是真正的未來。

筆者：你打算要設計一個像Ultima Online一樣的線上遊戲嗎？

John：當然了。由於New World Computing被3DO收購了，而3DO目前自己也有一套網路遊戲Meredian 59。因此，我想我們會作的，就是使用魔法門的背景創造一套叫作「線上魔法門」的遊戲。由於在發展Meredian 59時3DO對於線上遊戲已有相當的經驗，而我們則對於RPG有許多年的經驗，當我們兩者合作時，一定能夠設計出一套相當好玩的線上遊戲。

筆者：請問你為什麼決定要讓New World Computing與3DO合併呢？

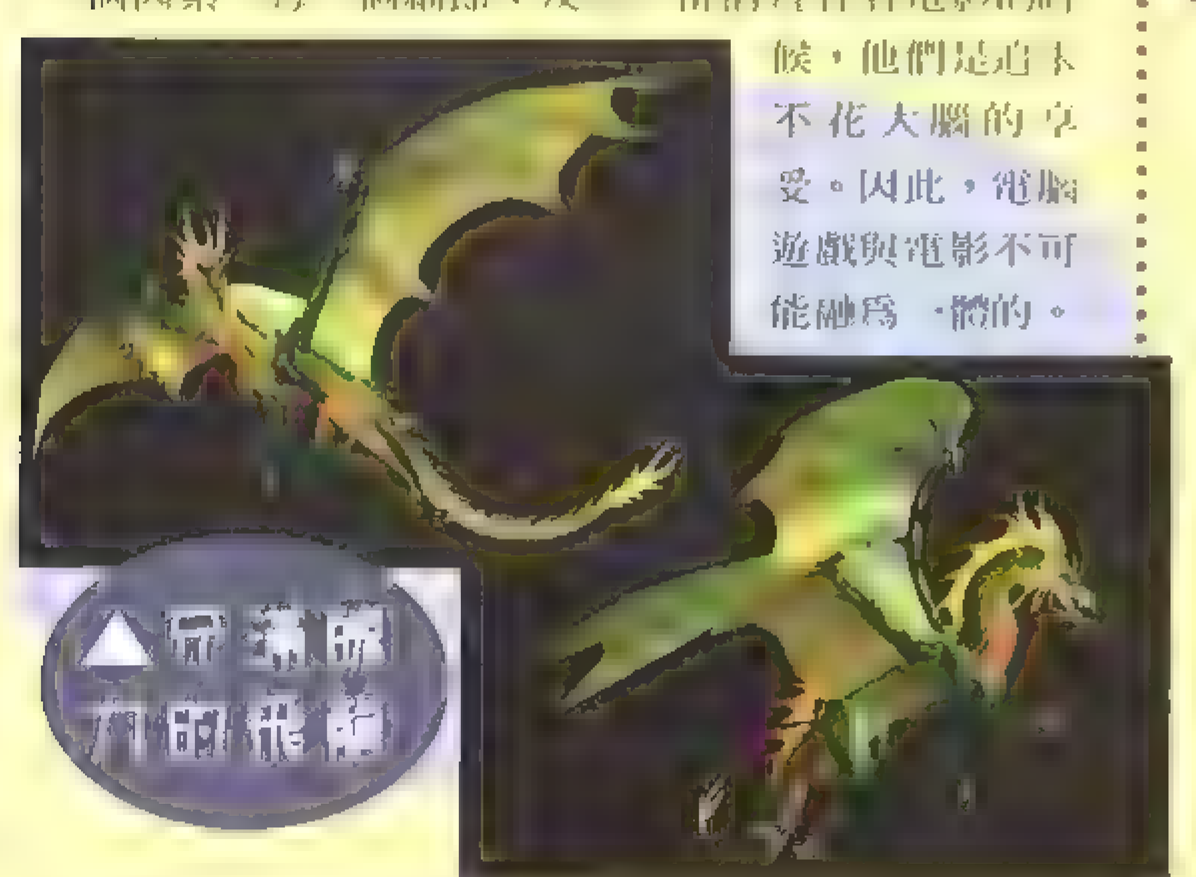
John：對我們來說，這是一個合併的時機，也是一件自然而然的事。遊戲界已變到另一個局面，玩家們都應該可以發現，中小型的遊戲設計公司在市場上有很多困難；例如遊戲的高成本、取得足夠的店面販賣空間等等，都不是小型遊戲設計公司所能做到的事。玩家也應該可以發現，最近許多知名的遊戲設計公司都紛紛的與大型的遊戲出版商合併，因此我們也這麼作。經我們考慮之後，3DO對New World Computing在市場行銷上有相當大的幫助，因此我們與其合併。希望在這一場遊戲公司之間的競爭結束後，我們還能夠留在市場上。

▲Jon Van Caneghem在接受訪問時的神情

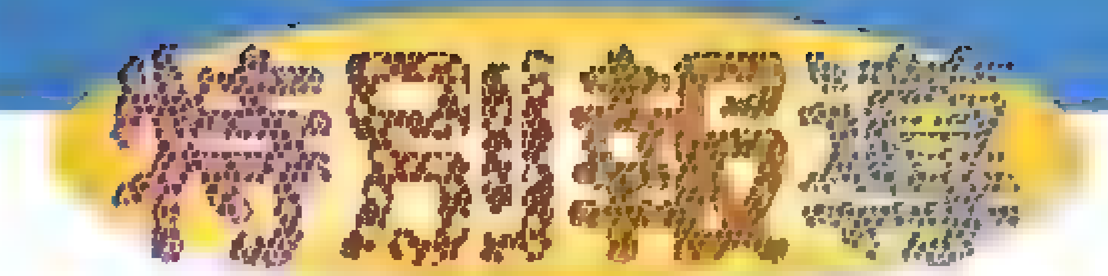
筆者：但是以前3DO不是一間生產電視遊樂器的廠商嗎？

John：是的，不過當我們決定要與3DO合併的時候，他們就已經決定要放棄電視遊戲器市場，而轉型為電腦遊戲設計／出版商。New World Computing所看中的就是3DO出版遊戲以及市場行銷的能力。

筆者：謝謝你今天接受我們的訪問！



▲[illegible]



專訪「魔法門六代」(Might & Magic VI：Mandate of Heaven) 製作人Paul Rattner

Paul Rattner是魔法門六代的製作人，也是六代故事的作家。基本上他設計整個遊戲的故事大綱，因此可以說是魔法門六代的靈魂人物。

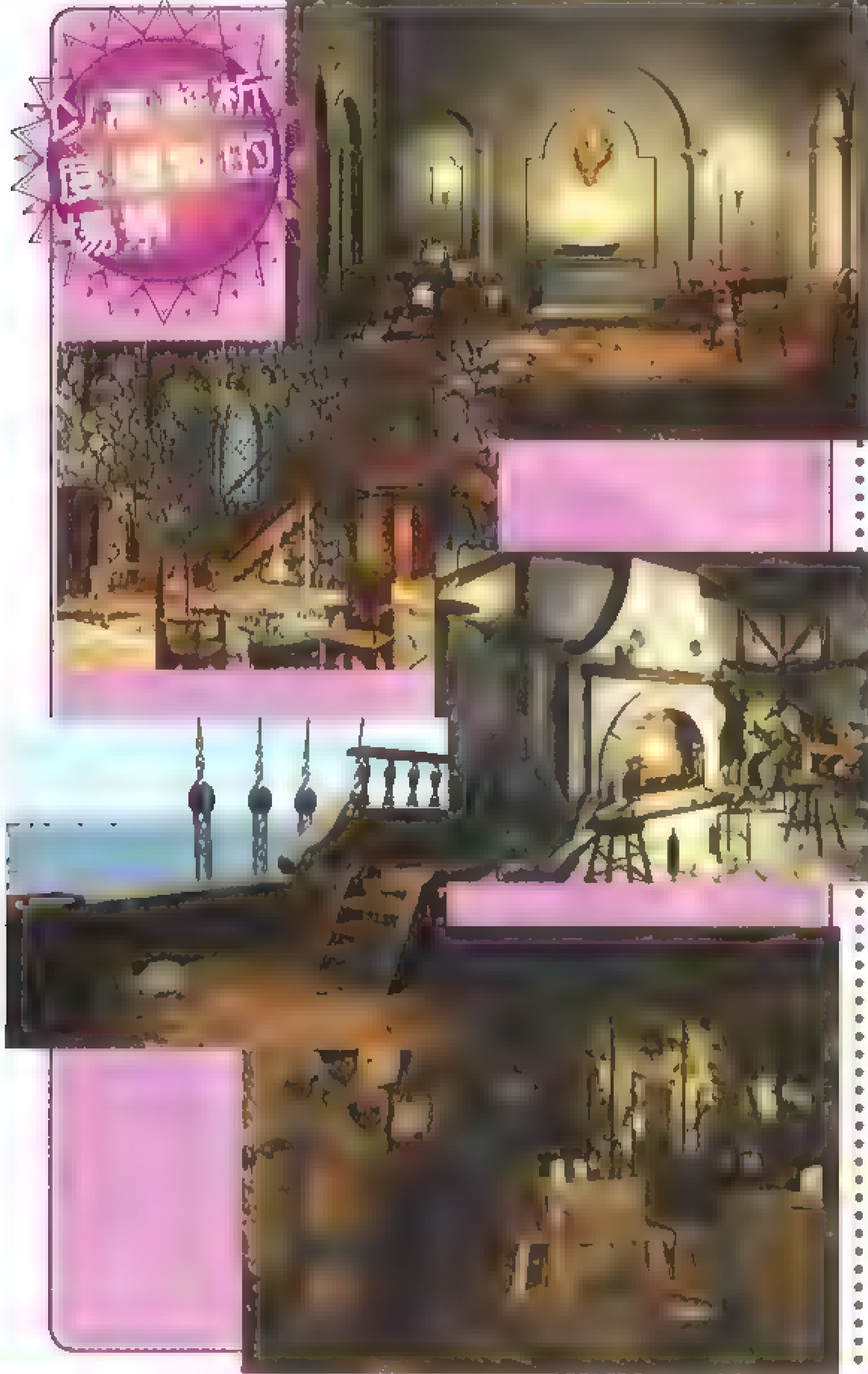
筆者：今天我很榮幸能夠與你談話，不知道是否能夠請你告訴我們，有關魔法門六代詳細的故事內容嗎？

Paul：當然了！基本上，遊戲的故事主要是環繞於一群外星人而發展的。這一群外星人在星球與星球之間穿梭，但是他們並不是一般科幻小說時常提到的高智慧生物；其實這些外星人並不聰明，他們跟人類一樣，只是普通的生物而已。不過這一些生物有些可怕的地方：就是當他們來到一個星球的時候，他們就會開始大量繁殖；由於他們是屬於寄生類的生物，所以可想而知，在他們繁殖之時，該星球的生物也會全部毀滅。這群外星人在占領一個星球之後，他們就會發射出一些蛋到外太空中，等到那一些蛋到達了另一個星球之後，同樣的繁殖與占領的步驟又再一次地展開。由於這一些外星人有著這樣的特性，因此他們在太空中的領域越來越大。他們就好像蝗蟲或是瘟疫一樣，擴散速度相當地快。

當然，遊戲的故事一開始當然就是這一群外星人的到來。在一個安靜的晚上，夜空突然有一道光芒劃過，看起來好像是一顆隕石掉到村莊的中心；其實，那就是這一些外星人。在很短的時間內，村莊中所有的人都被這一群外星人給殺死了，同時這一群外星人也不斷的大量繁殖。數年後，這一群外星人佔有了不少領土，因此整個星球產生了兩個陣營：一個是人類的陣營，另一個當然就是外星人的陣營。人們稱這一些外來的生物為“惡魔”，而不把他們當做外星人看待。

玩家在遊戲中扮演的是一個十六、七歲的青年，目的當然是跟前幾代的魔法門一樣，在冒險之際也增加本身的經驗以及各種能力。我們設定了這一群邪惡的外星人在遊戲之中，但是玩家在遊戲中

真正要面對的敵人卻不完全是這一群生物：由於整個星球呈現了一片混亂的狀態，一些有心人便成立了一個「世界末日幫」。魔法門六代的小標題叫作Mandate of Heaven（就是上天的重任），這個標題



我們是從中國的歷史得到的靈感：中國人常說，只要一個政府不再受到上天的委任（Lose the Mandate of Heaven），這一個政府就一定會瓦解，在遊戲中就是有著這樣的情形。基本上，由於外星人之亂，這個星球的政府已經缺乏控制的力量，由於如此，許多不同的幫派組織，如「世界末日幫」，就會起來趁機搗亂，將整個世界變得相當地混亂而沒有次序。玩家在遊戲中的一個目的，就是將秩序再一次地帶入這個世界之中。至於主角將如何達成這一個目的呢？這就是遊戲中玩家要自己去體會的部份了，如果現在我說了，那遊戲就不好玩了。

筆者：這一些外星人會使用魔法嗎？

Paul：基本上這一些外星人是不會使用魔法的，但是他們卻會發射火焰，力氣也相當大。不過，就如我剛才提到，這些外星人相當笨，他們的智能程度，我想大概跟一隻猩猩沒什麼兩樣吧！在遊戲中，這一些外星人只可以算是一個天災而已，而不是整個世界遭到了侵略。對玩家來說，這一些外星人不過是一個比較實體的問題而已，遊戲中還有許多抽象的政治問題，都必須等待玩家解決。在六代中，我們盡量想要加入更多的故事，以及組織與組織之間的政治問題到遊戲之中，而不只是進入一個地下城，殺掉所有的怪物而已。

筆者：討論一下六代的NPC設定吧！

在遊戲中，我們盡量想要加入各種不同形態的謎題，其中的一種，我稱之為人際關係

▲隨著狀態的變化，人物也會有各種不同的表情

用真人圖像為底，再加以修改的人頭圖像

的謎題。在世界中充滿了各種不同的人，有一些是好人，有一些是壞人，當然更有許多亦好亦壞的人；當玩家遇到遊戲中的一個人物時，他們並不會馬上以真面目與你交談，要如何才能看出他們的真面目，就變成了遊戲中一個有趣的謎題。如果玩家無法看出壞人的真面目，那很可能會被害死，因此在遊戲中結交朋友變成了一件必須慎重的事。

在這代中，遊戲中的人物與前幾代有著很大的不同。我們想要達成的是每一個在遊戲中出現的NPC都是一個“人物”，而不只是一個“角色”而已。在以前的魔法門中，遊戲中的人物都只能算是“角色”，因為他們的行為以及言談都是照著遊戲計師所寫的劇本來表示，也就是說，他們的思路就只能算是一次元的（也就是照著劇本，一成不變的意思）。在六代中，我們所作的就是設定了一個世界，然後加入許多的人物，至於這一些人物會怎樣與玩家產生互動關係，則是受到了世界中各種因素的影響。在遊戲中，對玩家好的人物不一定就是好人，對玩家態度差的則不一定是壞人。

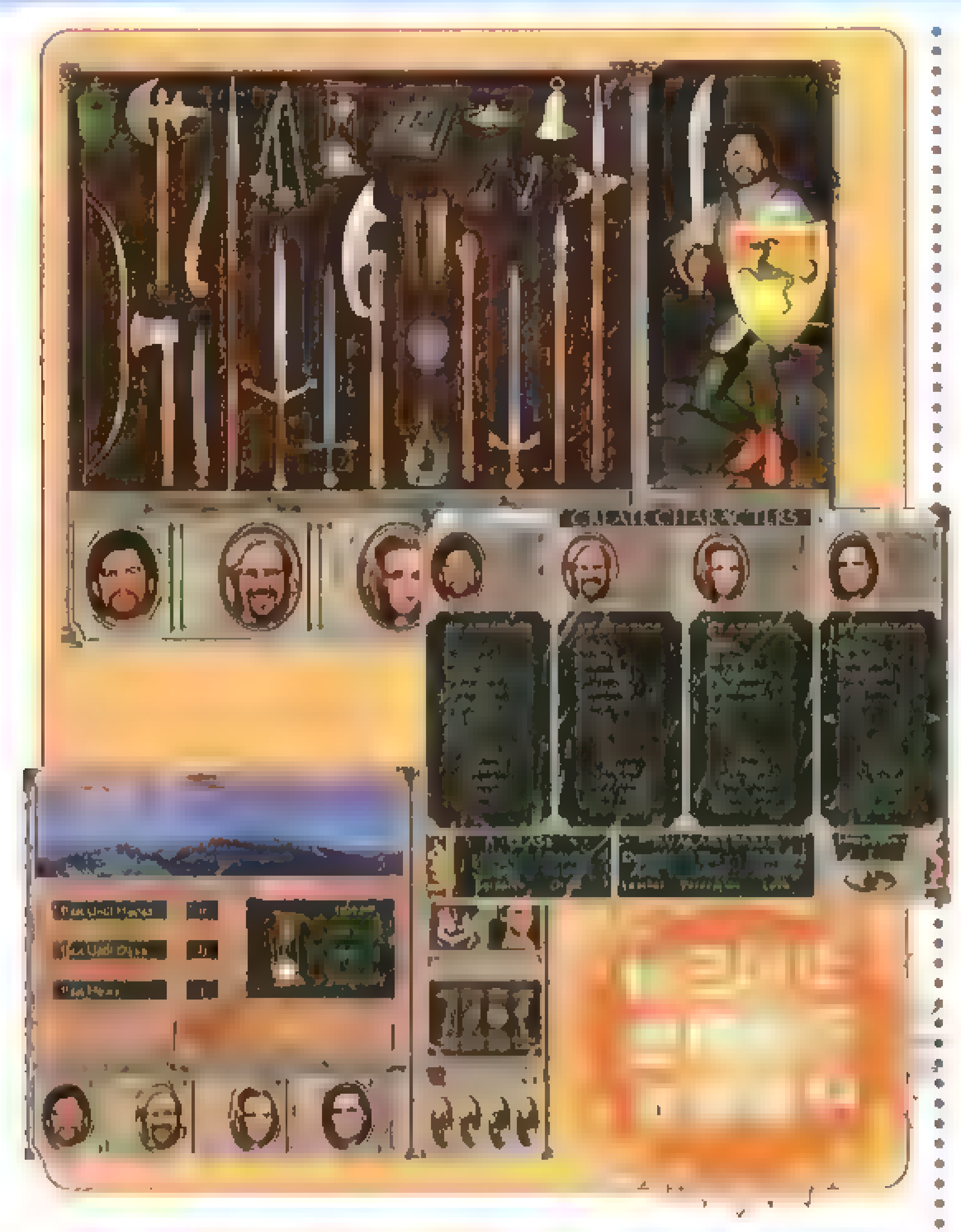
筆者：遊戲的故事是採用何種型態進行呢？

Paul：與其它的遊戲一樣，魔法門六代中有一個主線故事，但它只是引導玩家進行遊戲的大綱而已，不會限定玩家進行遊戲的方式。不過在這一代中，我們在遊戲的故事系統裡面加入了時間的因素；舉例來說，如果玩家在遊戲中一直站在原地而不進行任何動作的話，遊戲的時間還是一直在流失。由於六代的世界是一個模擬真實的系統，因此不論玩家的進度如何，一件在某個時間會發生的事件，即使玩家不在現場，它也是會照樣發生。如此一來，整個世界的變化就會隨著每一秒中的不同而有著相當大的改變。

當然，遊戲中有會有許多的支線故事及任務，讓我來透露遊戲中其中一個支線故事吧！在這個場

整個遊戲介面的架構

Guardian Angel spell
Adventure Screen
Fly spell
Zoom-Out
Automap
Compass
Zoom-In
Wizard Eye spell
NPC Followers
Prot. from Lightning spell
Prot. from Fire spell
Feather Fall spell
Prot. from Cold spell
Prot. from Poison spell
Prot. from Magic spell
Turn Mode Indicator
Water Walk spell
Round Time Jewel
Current Character
Quests
Auto Notes
Maps
Events
Money
Food
Life Bar
Magic Bar
Bless spell
Heroism spell
Haste spell
Shield spell
Stone Skin spell
Cast Spell
Rest
Quick Reference
Disk Options



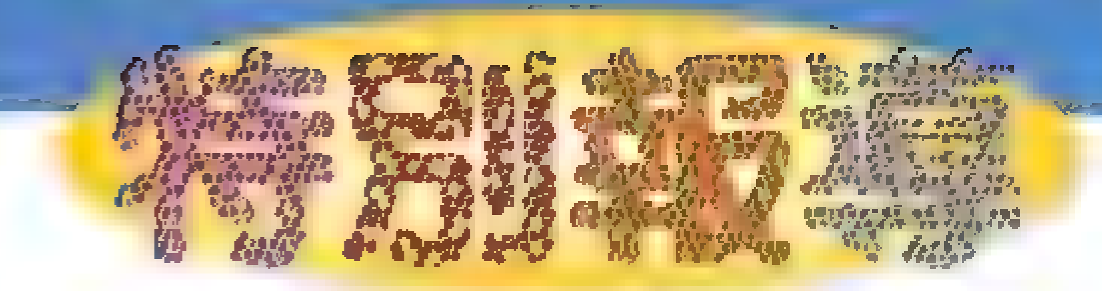
球上的國王是一個小男孩，因爲他的父王已經死了，所以他在如此小的時候就要擔任國王一職。但是，眞正的國事卻不是由其主事，而是由一群參務大臣代爲主持。這一群參務大臣意見老是不合，常爲了小事爭得面紅耳斥。更可怕的是，在這麼多位參務大臣之中，有一個竟然是「世界末日幫」的領袖，他時常在參務院中搗破壞，其目的就是要讓政府常常出錯，藉此希望人民會失去對於政府的信賴進而將其推翻。

各種怪物由草稿、製作模組到完成的一連串過程

由於「世界末日幫」的領袖是一個參務大臣，因此他時常使用在政府中的權力來幫助甚至利用這些外星人，來做爲動搖人民信心的工具。但是「世界末日幫」所不知道的是，如果機會恰當的話，這一群外星人眞的能有毀滅世界的能力。由於「世界末日幫」幫外星人們撐腰，因此「世界末日幫」成爲了玩家要解決外星人的一大阻礙。還有就是遊戲中的一些天災，也與「世界末日幫」脫不了關係，他們使用了許多邪惡的魔法讓夏天下暴風雪、讓火山爆發、還有產生大型的海嘯等等…。這些災難將人民們搞得越恐慌時，政府的公信力就會越下降。因此在解決外星人之前，將「世界末日幫」毀掉似乎是一件很重要的事。

筆者：遊戲有一個結局還是有數個結局？

Paul：雖然遊戲只有一個結局，但是玩家卻可以走不同的路達到這一個結局。玩家不一定要是十全十美的聖人才可以達到結局，立志成爲一個十惡不赦、見人就砍的壞蛋，也能夠達成"拯救世界"的目的。在遊戲中我們有許多樣的數值，其中兩樣分別是正邪度以及受歡迎度，因此玩家可以是遊戲中最受歡迎的人物，卻同時也是最邪惡的人。雖然當玩家變成邪惡之輩時，村裡的人都將不再幫助主角，但是玩家卻可以從怪物以及惡魔那邊得到幫助。事實上，當有一些惡魔聽到玩家是多麼邪惡的



時候，他們都會相當歡迎你咧～！也就是說，如果玩家是一個殺人魔，到處看到人就砍，我們也不會說：『你太邪惡了！Game Over！』反而玩家還可以得到另一種幫助。總而言之，遊戲中有玩家可以從兩方面得到幫助，好人的一方或是壞人的一方。

筆者：你的意思是說，遊戲一開始將會分支成好幾條故事，然後最後卻只有一個結局，是嗎？

Paul：是的！遊戲雖然只有一個結局，但是玩家要如何才能夠達到這一個結局，則是因人而異的。當然，遊戲中還是有數個任務必須要玩家完成，才能夠看到結局，但是其它的任務都是屬於選擇性的，玩家可以選擇要接受或是拒絕那一些任務。其實，遊戲中還是有另一個結局，那就是主角翹辮子！（笑）

筆者：遊戲中會有小任務（Quests）讓玩家進行嗎？

Paul：我們在遊戲中設定了上百個小任務讓玩家可以選擇性的進行。從基本的尋找物品到極為複雜的任務，在遊戲中應有盡有。有一些小任務是原本我們就設計進去的，其它的則是電腦在遊戲進行的同時隨機亂數產生的。目前我正在設計一個小任務，是我個人相當喜歡的，我稱之為「馬戲團案件」，那是什麼呢？

有一組到處巡迴表演的馬戲團，在各個城市中穿梭表演；但是只要他們所到之處，就會有幼兒無故失蹤。原來這一個馬戲團是有計畫地進行盜取幼

兒的計畫，而且他們犯案的路線都事先計畫好了；因此玩家在收集證據之後，就能夠知道那一個馬戲團下一個準備下手的城市。玩家在這個任務中所要做的，就是比馬戲團早兩天來到下一個城市，並且伺機將他們的罪行揭發，並且將他們所盜取的小孩都送回他們母親的身邊。基本上這一個任務對於能不能完成遊戲並沒有影響，而完成這一個任務的主要目的，就是增加主角的名聲。在遊戲中，有一些較精彩的小任務都要到玩家有相當高的名譽時才能夠進行，如果玩家名譽度不夠的話，所有的官員都會拒絕與你談話。

遭遇到怪物時的情形

所有的小任務都是為了要增加主角的數值而設的，當然，如果玩家不想要進行小任務的話，光是殺掉怪物，也能夠增加各方面的數值。不過，小任務是能夠快速提升玩家等級的方法，如果光是靠殺怪物的話，玩家得要花上數十倍的時間。

筆者：這一類的冒險遊戲老是要主角去做一些正義的任務，請問六代中主角可以進行邪惡的任務嗎？

Paul：當然可以了。要知道所有的參務大臣的個性都不一樣，有一些是好人，有一些則是壞蛋。其中有一位參務大臣是商人，她，沒錯，是一個女的，最重視的就是商品能夠準時地運到目的地，只要能夠賺錢，死幾個人都不在乎。有的參務大臣則是軍閥、學者、法師…等等不同的職業，每一個參務大臣都會有一張表，列出他們要求玩家完成的一系列任務，這其中當然有一些任務是叫主角去做壞事。由於玩家在遊戲中的一個目的是讓所有的參務大臣都能夠互相合作，因此主角必須要幫每一個大臣做幾件事，如此方能得到他們每一個人的信任。

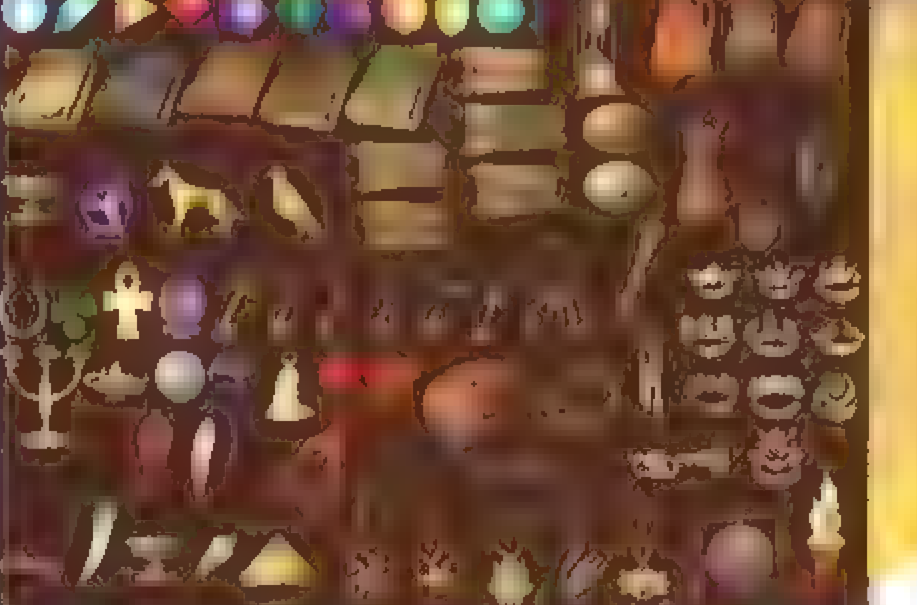
由於這一些參務大臣都會互相猜忌，因此當玩家幫一位參務大臣做事時，其他的人就會很不爽，接著對你的評價就會下降。

我們盡量地想要讓魔法門六代玩起來有從前RPG的那種感覺，也就是說，玩家不一定要成為一個正義的人，只要完成遊戲，就算不擇手段，仍然算是英雄。玩家也可以選擇要做壞事，不過就像我所說的，魔法門六代的世界是一個模擬真實世界的程式：例如玩家如果殺了一個人，只要沒有人看到，玩家就不會有事；但是如果有一個人看到玩家殺人的話，那個人就會去告訴別人主角殺了人，接

怪物的各種動作

著不出三天，全鎮都會知道你是一個殺人犯，然後玩家在進行一些事時，就會受到相當的阻礙。總而言之，在遊戲中做壞事不會受罰，但是可能會有一些後果要承擔。

▲找到寶物時可發現許多寶物



可實際看到外形的各種物品

筆者：遊戲中的自由度有多高呢？

Paul：在物品方面，大型的物品像桌子或椅子當然是不能動的。但是只要是小型的物品，玩家都可以隨意運用。玩家可以將一件物品丟在世界中的任何一個地方，也可將兩樣物品結合在一起以產生新的功能。就像藥品，玩家可以將兩種藥品混合在一起，而在遊戲的程式中有一個對照表，就是當玩家將那兩種藥品混在一起時，會變成何種藥品。如果玩家混合得當的話，玩家將會得到更好的藥品；反之，如果玩家混合錯誤的話，藥品就會失去效用而變成水，更甚的話則會變成毒藥。基本上，我們想要鼓勵玩家進行各種不同的試驗，將每一種物品互相結合，說不定會有意想不到的收穫！

至於在地圖的移動方面則完全都沒有限制，只要玩家看得到的地方都可以到達，連屋頂玩家都可以爬上去。但是在城鎮中，如果玩家進入一間商店的時候，一個視窗就會出現，顯示出商店內部的樣子，而不是實際地在商店內走動。

人物方面，只要是玩家看到的人都可以與其交談，但是根據玩家本身名譽度的不同，那一些角色的反應很可能都會不一樣。如果玩家聲名太差的話，一般村民看到你可能就會拔腿就跑，反之如果是惡魔怪物之流的人，都會把你當作兄弟一般；相對的，如果玩家名聲很好的話，村民們都會感到相當榮幸能夠與你交談，而怪物們則會看你很不順眼。當然，當玩家名聲不好的時候，還是能夠使用一些下流的手段，從村民那邊取得訊息。玩家可以

威脅他們，不說就將他們殺掉，或者也可以使用魔法逼他們吐實，但是如此做法會讓玩家的名聲更加降低。

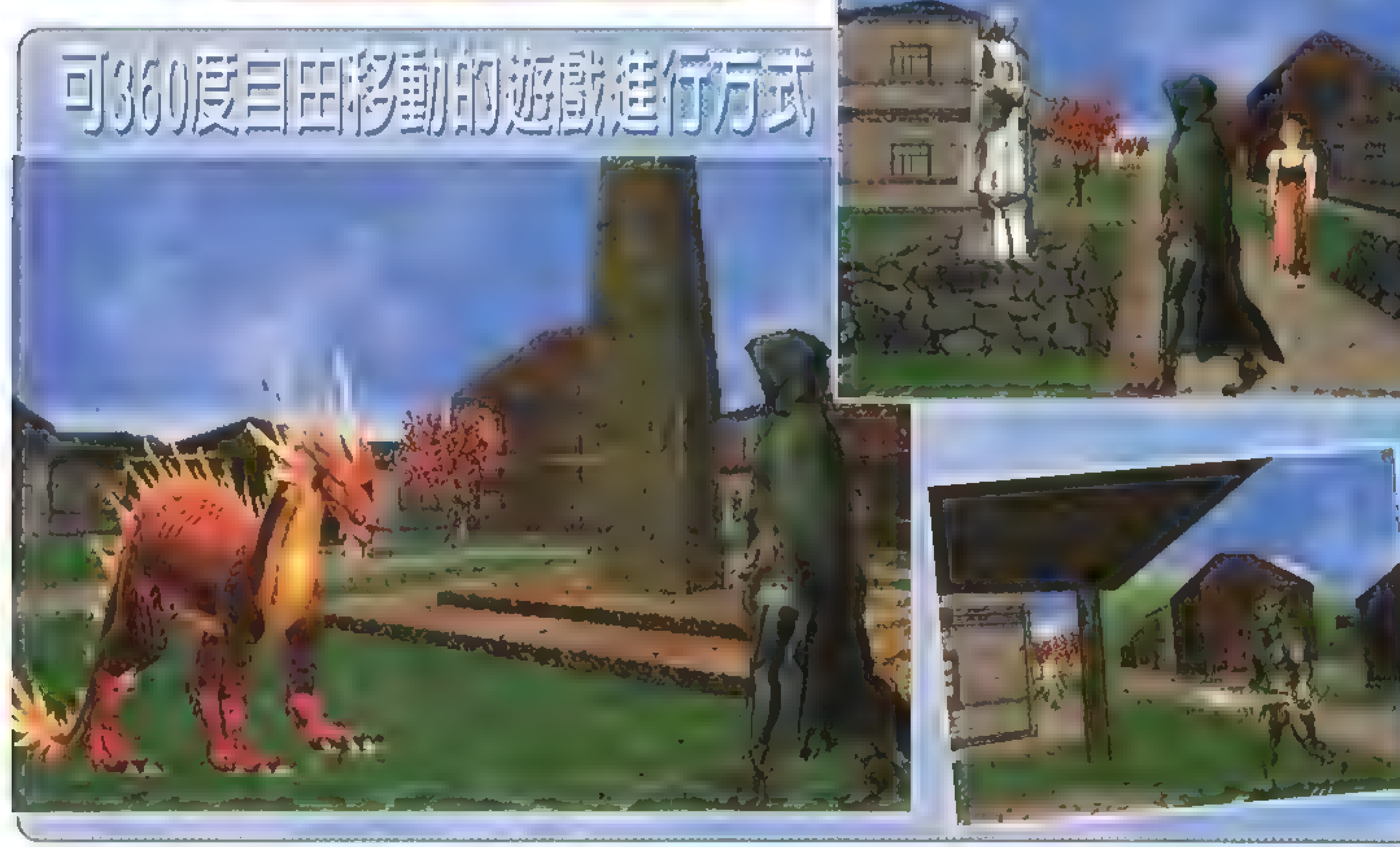
筆者：請問你們在遊戲中是否有使用障礙物，來防止玩家在還沒有完成某一件事之前，就前往下一個地方嗎？

Paul：基本上，我們很不喜歡使用障礙來限制玩家的行動，但是在某一些情況，我們由於劇情需要，又不得不設定障礙物來防止玩家來到下一個地帶。遊戲中的世界由於地圖相當大，因此一次就將整個地圖容納到電腦的記憶體中是不可能的事情，因此我們的做法是將地圖分成好幾百塊，每一塊都是一個地區，玩家可以在地區裡面自由行走，但是一旦來到了地區的邊緣地帶時，玩家就不能再往下走；不過地區與地區之間有許多的通道相連，因此玩家都應該沒有辦法感覺出地區的交界才對。這一些地區都相當大，如果說路上沒有任何的障礙物，然後玩家一直按住前進鈕的話，從一邊到另一邊，大概會花上玩家數分鐘的時間。因此玩家可以知道本遊戲到底有多大了吧！

我們想要做的，就是讓玩家在遊戲中能夠感受到在真正的世界中旅行的感覺，因此在城鎮與城鎮之間，如果玩家用走的話，可是會走上老半天；但玩家也可以使用其它的方法在城鎮之間穿梭，例如馬車等其它的交通工具。

筆者：那麼在移動方面，魔法門六代是採用何種方式呢？是跟以前一樣只能夠 90度的轉彎，還是360度自由移動？

可360度自由移動的遊戲進行方式



遊戲中將會有下夜晚、起霧、下雪等各種日夜及氣候的變化

Paul：當然是360度自由移動！不但如此，遊戲的引擎還可以讓魔法門六代的世界有不同層次的功能。也就是說，遊戲中的建築物都有許多層，玩家可以爬到樓上往地面下看，當然也可以爬到屋頂上鳥瞰整個村莊。在技術上，我們覺得六代比起前面幾代都要進步數百倍，因此做出來效果可以說是相當驚人。

筆者：那麼整個遊戲的世界到底有多大呢？

Paul：非常大，大得連我自己都不敢相信。在遊戲中，玩家將會有數十打的地點可以前往，更別說是地下城了。在遊戲中，我想差不多有十幾個大型的地下城，以及許多小型的地下城。本遊戲特別的一點，在於所有的地下城都是經過設計小組精心設計而成的，而不是像其它同類型的產品，是採用電腦亂數產生的地下城。由於如此，玩家將會感到魔法門六代的地下城玩起來相當有趣，因爲它充滿了各種不同的變化，各種不同的謎題，而不只是單純的進入地下城，然後幹掉所有的敵人而已。因此，整體來說，魔法門六代的世界可以說是相當相當地大，比起前幾代的世界全部加起來都還要大，所以，玩家是別想要一兩個星期就解決這一套遊戲的。

筆者：請問你們預計玩家要花多少時間才能夠完成遊戲呢？

Paul：好問題！因爲我自己都還不知道！但是，我們預計玩家最少都要花掉九十到一百個小時，才能夠完成這一套遊戲。如果玩家在遊戲中還要進行所有的小任務以及造訪所有的秘密地帶的話，那麼玩家則可能需要兩百個小時才能夠完成這一套遊戲。不過，這一些數字都是一個平均值，也就是說，如果玩家的功力非常強，也許可以在60個小時之內就可以全破遊戲；反之玩家的功力很差的話，可能玩了300個小時都還沒有辦法將遊戲結束。不過，無論你是那一種玩家，相信都能夠在遊戲中找到許多樂趣的。

筆者：在遊戲中，主角的隊伍中一次能夠有幾個隊員呢？

Paul：四個。

筆者：四個？比起以前都要少嘛～

▲跟隨者是玩家在進行遊戲時的得力助手

Paul：以前玩家可以有六個隊員，現在我們將其減爲四個，應該不算是很大的變化。不過，除了可以加入的四個隊員之外，在六代中我們還加入了一項新的功能，叫做"跟隨者"。基本上，在遊戲

裡的每一個人都可成爲"跟隨者"，而這一個人到底要不要當你的跟隨者，則是他自己的決定。當玩家與一個人談話時，可以問他要不要當你的跟隨者，如果他願意的話，那他的照片就會出現在玩家的選單裡面。當玩家要跟他講話時，只要在選單上按一下就可以了。這些跟隨者的功能，就是當玩家要解一個謎題時，時常需要他們的幫助，如果那一個人能夠在玩家身邊的話，那玩家就可省掉跑來跑去問話的麻煩。有一些跟隨者還有一些特別的能力，可以在玩家旅行的時候幫助玩家。在遊戲中，玩家一次只能夠最多有兩個跟隨者。

筆者：遊戲會使用全場語音嗎？

Paul：不會，在技術上我們是可以加入全場語音的功能，但是由於遊戲中的訊息實在是太多了，因此爲每一句對話都錄上語音是一件不可能的事(創世紀也無法做到全程語音)。不過當玩家與一些人講話的時候，在打招呼的時候可以聽到一兩句的語音。我們最多就是能夠做到這樣了。

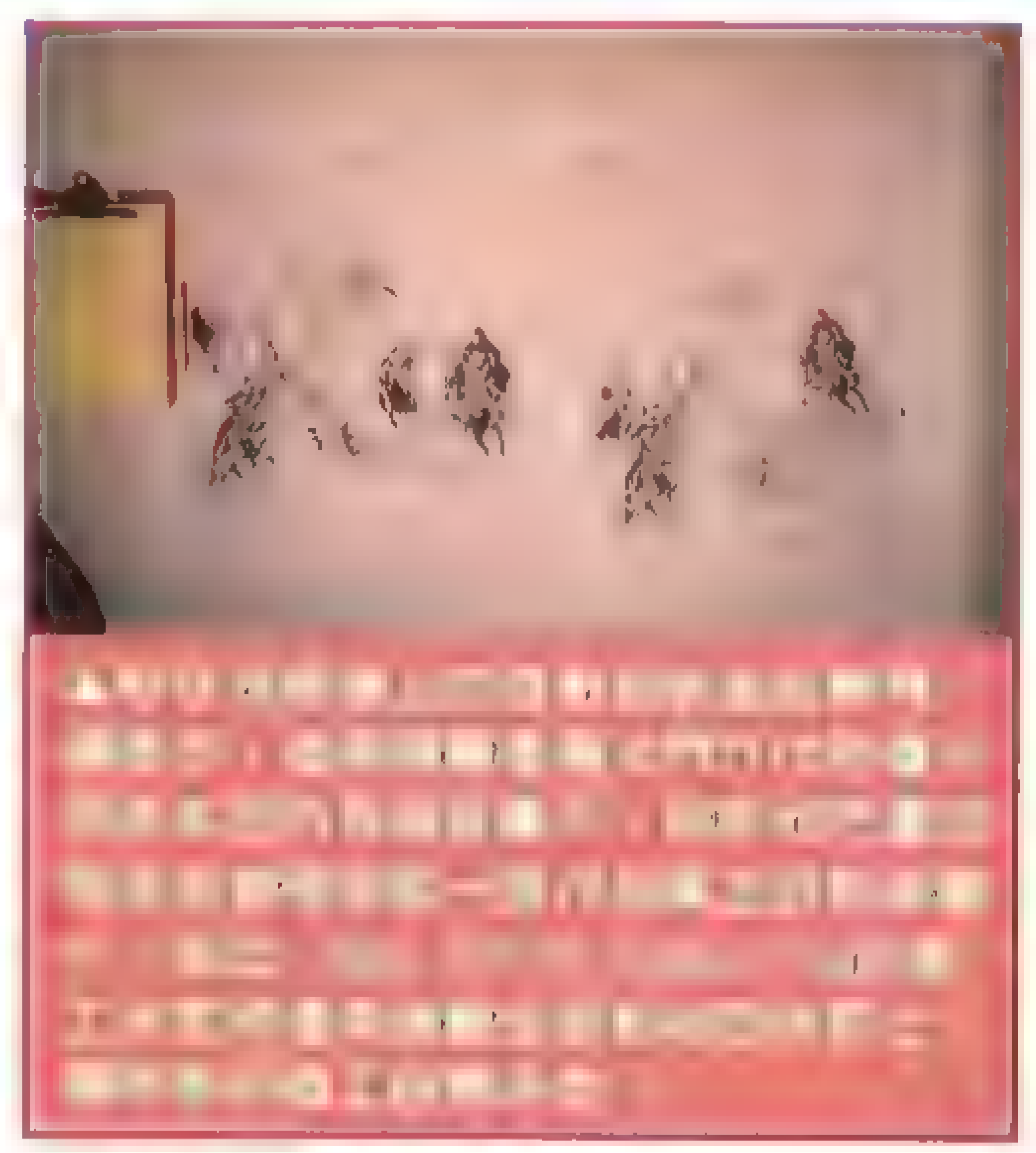
玩家們要知道，魔法門六代是一套相當大的遊戲，光是遊戲中每一個人物的人頭像，就占掉了20MB的容量，如果每一個人的每一句話都加上了語音的話，那麼遊戲用掉二十片CD都不夠裝。

筆者：遊戲中的人物是眞人拍攝的嗎？

Paul：不是，遊戲中的人物是使用3D Studio MAX所繪製的，至於人物的照片，則是使用眞人的照片經過修改合成後的產品。這些照片都是公司裡員工的照片，不夠的時候我們連家裡的人的照片也都拿來；不過經過修改後的照片與原本的照片差了十萬八千里，因此看起來不會有怪怪的感覺。

▲「改造人」的工程並不輕鬆

我所謂的怪怪的感覺，是指在遊戲中我們使用各種的科技，讓遊戲的世界看起來越接近眞實越好，但是，照片實在是太眞實了，因此，如果我們直接將照片放到遊戲裡面的話，那它與遊戲的背景會產生一種不協調的感覺，而經過修改後的照片看起來已經沒有那麼眞實了，放在遊戲中才能與背景調合。



筆者：遊戲容量將會達到幾片CD呢？

Paul：兩片。第一片將會放入遊戲的主程式以及一些圖形的檔案，第二片則會放入遊戲中的過場電影及音樂等等其它的資料。因此玩家在進行遊戲的時候，只需要一片光碟就可以了。我們不會要玩家在玩到一半的時候換光碟，因爲這是一件相當討厭的事；不過玩家可得要準備許多的硬碟空間了，因爲遊戲中許多的資料都將會載入到硬碟之中。

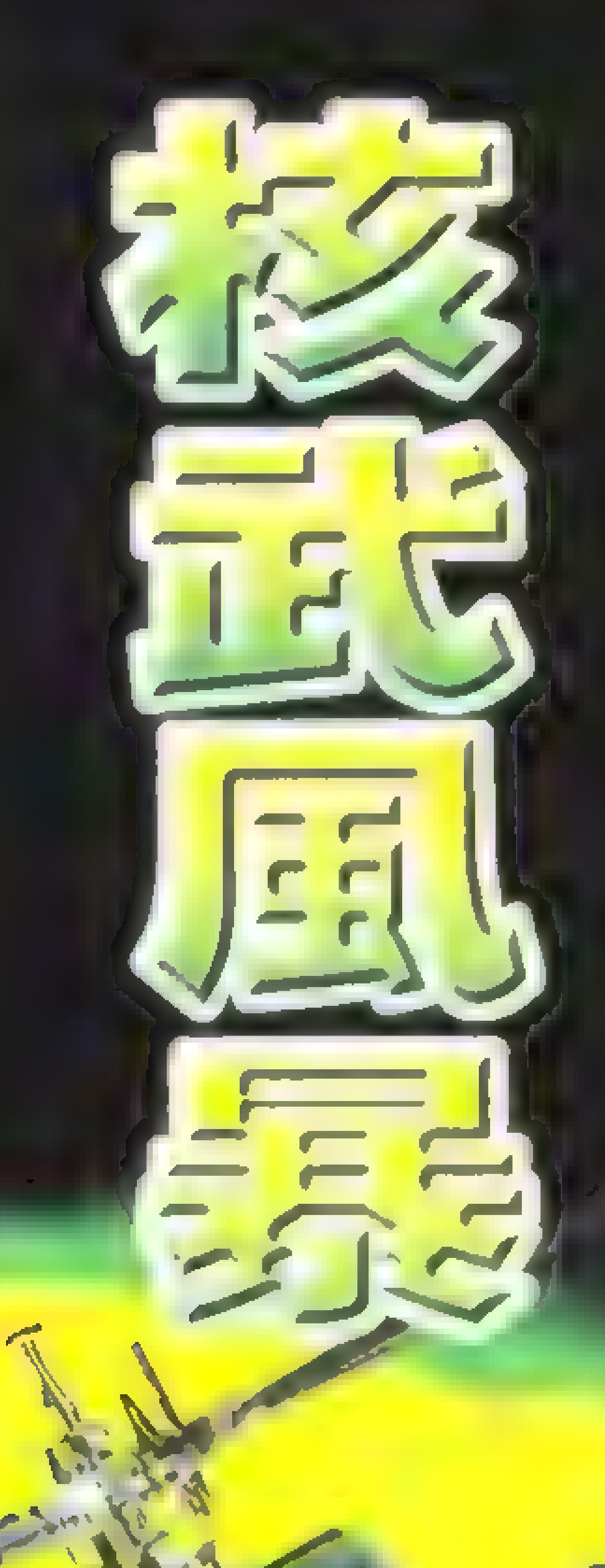
筆者：請問遊戲的目前完成度有多少呢？

談得興起的Paul Rattner

Paul：在怪物方面，我想已經完成了30%左右。在程式設計方面，已經完成了70%左右。基本上，本遊戲在程式方面進行的時間比起美工方面要少得多。因此，我們目前全公司的美工人員都在日以繼夜地趕工，不過我想大概會一直趕工到最後一分鐘吧！因爲遊戲中的美工圖形實在是太多了。

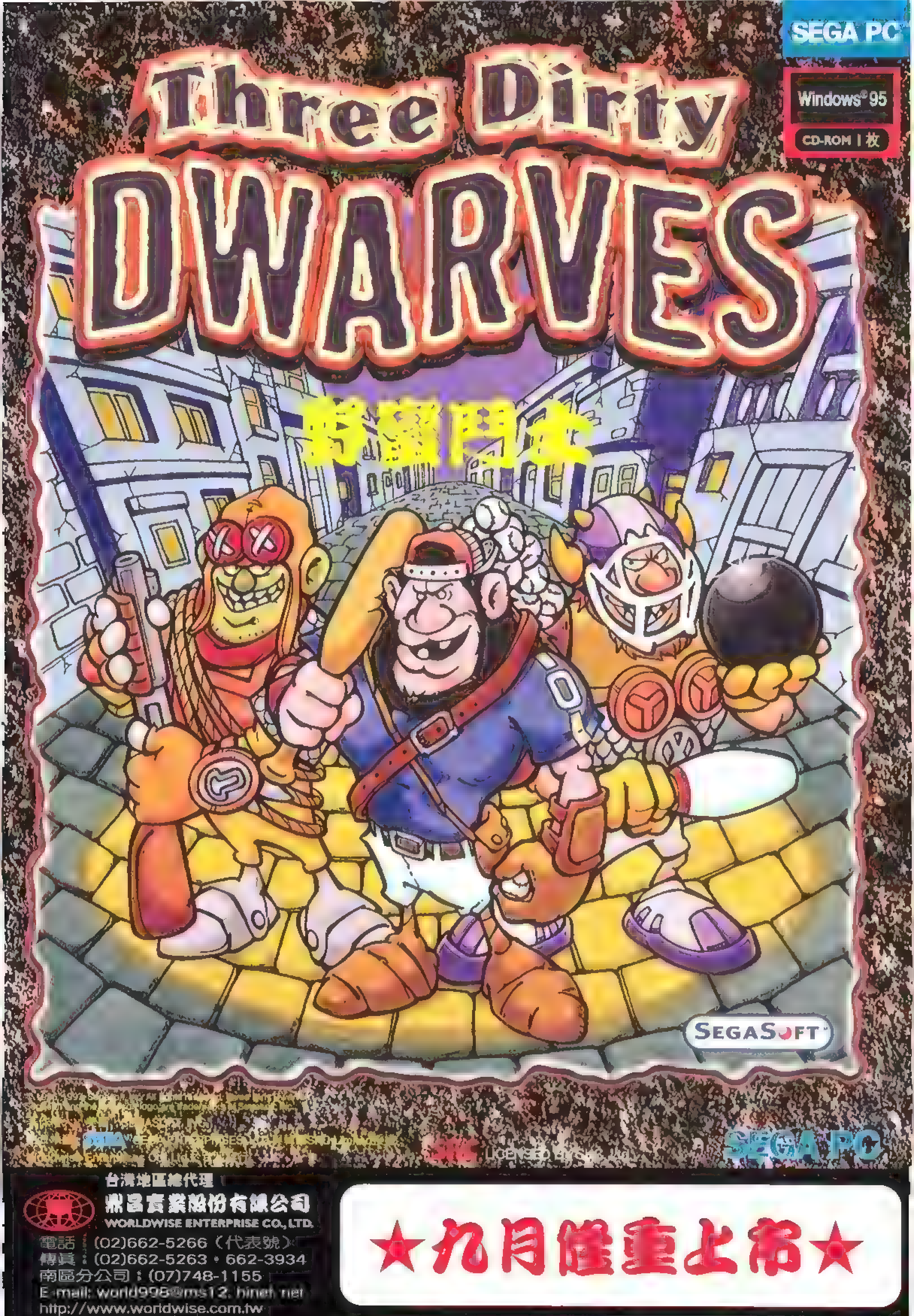
筆者：謝謝你接受我們的訪問！

Paul：謝謝你來訪問我們。



美商藝電股份有限公司
台北市南京東路五段188號7樓
Tel：(02) 747-6588 Fax：(02) 7476312
郵政劃撥帳號:19008788 客服專線：(02)7476504

Intel MMX
SEGA PC
M S B SYSTEM V 3 . 3 W
Windows®95專用
CD-ROM 1 枚
電腦戰機
電・脳・戦・機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
TM
MMX and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.
SEGA
LICENSED BY SKC Ltd.
SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997
台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
北區經銷商
富爾特科技股份有限公司
電話 (02)917-2287
中區經銷商
祥豪資訊股份有限公司
電話 (04)251-9987
南區
鼎昌實業股份有限公司
訂貨專線 (07)748-1155



SEGA PC
Windows® 95
CD-ROM 1 枚
Three Dirty
DWARVES
SEGASOFT
SEGA PC
台灣地區總代理
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
★九月隆重上市★

SEGA PC
小蟲闖天關
Windows® 95
CD-ROM 1 枚
BUG TOO!
© 1997 Segasoft, Inc. All rights reserved. Bug Too!
Segasoft and the Segasoft logo are trademarks of Segasoft, Inc.
著作權人　美國・SEGASOFT, INC.
由日本國・SEGA・SEGA ENTERPRISES, LTD.與韓國SKC Limited授權、
Worldwise Enterprises Co. Ltd 於台灣發行
SEGASOFT
SEGA PC
LICENSED BY SKC Ltd.
台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
★九月強打上市★

VR
全新熱力上市中

富甲天下2
THE
MILLIONAIRE
OF 3 KINGDOMS II
三國霸主再度歡樂出擊，全新3D立體造型堂堂登場！
攻城掠地、購地巧營，全面考驗您的經營謀略！
用兵設謀，擴張領土，統一天下大業盡在您的掌握！
新增數十項計謀，完全發揮您的聰明才智！
更多更有趣的特殊場所，以及更多爆笑的突發事件！
可單人過關，或是四人同樂，讓您享受熱鬧無比的競爭樂趣！
笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！

適合朋友歡聚
全家同樂的
三國大富翁益智遊戲
T-TIME
TECH&ART
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.

不變的淒美古傳說，動人的影音新感受。
視窗九五中文版
仙劍奇俠傳
增收四首CD音軌遊戲主題配樂。
新增道具、法術之輔助說明功能。
專業錄音室重新配音錄製之音效。
隨同光碟附贈主角彩色圖卡四張。
重新製作之開頭、結局劇情動畫。
全省柔情發售中
大宇資訊有限公司
服務專線：(02)356-0955

誰說貓好惹

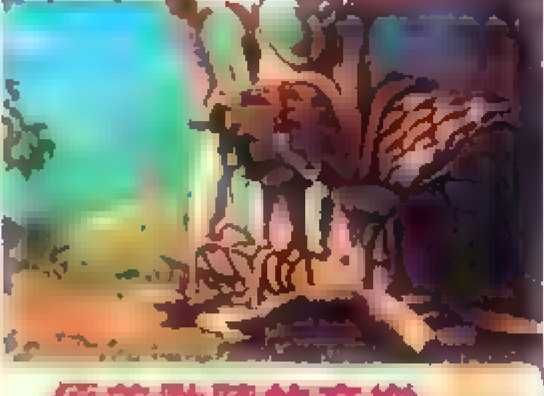
高水準的美術表現

寧靜的教堂，和暖的陽光，就像上帝爺爺的恩典般地柔柔亮亮，閃閃動人

哇！緊張的即時戰鬥！沒問題，拿出我剛開發出來的冰水球試試威力，惡貓看招！

真實時間流動系統

啊呀呀，一天又過去了，快快回家上床睡覺，希望今天晚上能有一個甜蜜的夢



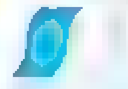
優美動聽的音樂

呀喝！七十首以上田園風的CD音源配樂，清新優美，可惜這裡不能跟您同樂樂

新時代寵物派RPG

或許你對遊戲有一股狂熱，
或許你完全不能忍受平凡無奇，
現在，DOMO小組需要你的才華，
只要你認同我們創作好遊戲的理念，
不論是美術或程式，
都歡迎你帶作品來和我們談，
請將履歷E mail到大宇人事信箱，
或直接郵寄至台北市忠孝東路一段88號8樓
大宇資訊有限公司DOMO小組，
大聲的說出，我要進DOMO小組！

遊戲類型	角色扮演
硬體需求	486以上相容電腦，8MB以上記憶體
使用平台	DOS
發行版本	光碟版
預定售價	未定



大宇資訊有限公司

http://www.softstar.com.tw

DOMO

何故，昔日的好友化身為復仇的死神？

LEGEND OF WOLF

復仇之舞

復仇的心，要到何時方能停止？……
漫天鮮血仍洗清不了失去好友的悲痛。
憤怒的力量結束他的生命，
仍乞求著不該留下他的生命，意圖苟延殘喘。
看著他恐懼到扭曲的面容，踉蹌的腳步，
慢慢的揚起殺意，一步步地走向陰謀者。
隨著奇特的旋律，長劍優雅的劃出一條血路，

■西爾法

■以愛與勇氣開創

■純真可愛的浪漫少

■月神羚娜的使徒　狼王

全新形態戰略角色扮演遊戲

- 探討人性的全新劇情架構，體驗無情的戰爭與浪漫的愛情
- 精心設計的魔法效果與戰鬥方式，結合成高耐玩性戰術遊戲
- 獨具特色的角色造形，以特殊的水彩筆觸表現出炫麗風格
- 遊戲畫面設計採45度立體表現，呈現最佳視覺效果
- 符合人性的直覺式操作方式，玩遊戲輕鬆愉快
- 結合劇情張力的音樂與音效，分分秒秒振奮您的聽覺
- 雙CD大容量設計，讓你玩的開心聽得過癮

SOFTSTAR
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
免費下傳，聖域爭輝佈景主題!!
即日起，至大宇之聖域網頁即可下傳聖域爭輝佈景主題!!
最新情報　http://www.softstar.com.tw/
E-mail:www@softstar.com.tw

的最愛—安琪娜

切—艾雷克

凱麗

，即將展開------

CHARACTER DESIGN/郭炳宏

3大保證：

突破年齡界限，學習無障礙！

突破舊式閱讀，學習不枯燥！

突破傳統教學，學習真有趣！

常用單字

如果你討厭背單字，沒關係，我們準備了許多豐富的卡通圖案，一邊看卡通，一邊聯想記憶，那就沒什麼好怕了嘛！

文法說明

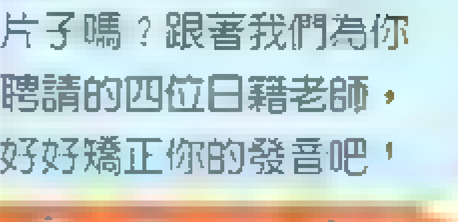
透過淺顯易懂的文字說明，配合例句、代換練習等十六個課程單元，讓你逐漸了解日語的文法，奠定良好的文法基礎。

遊戲

有六種不同型態的遊戲任君選擇，寓教於樂，好玩又有趣。

首創無壓力

遊戲學習法



發音練習

想說一口漂亮的"京"片子嗎？跟著我們為你聘請的四位日籍老師，好好矯正你的發音吧！

日語概述

介紹日語的文字與日語發音，讓初學者對日語有簡單的概念。

50音介紹

介紹五十音的字源、筆順、發音等等，並透過令人發噱的306段卡通動畫，運用劇情式的聯想方式，加強對五十音的記憶，讓你能邊學邊玩，邊玩邊記，學日文不再是一件苦差事

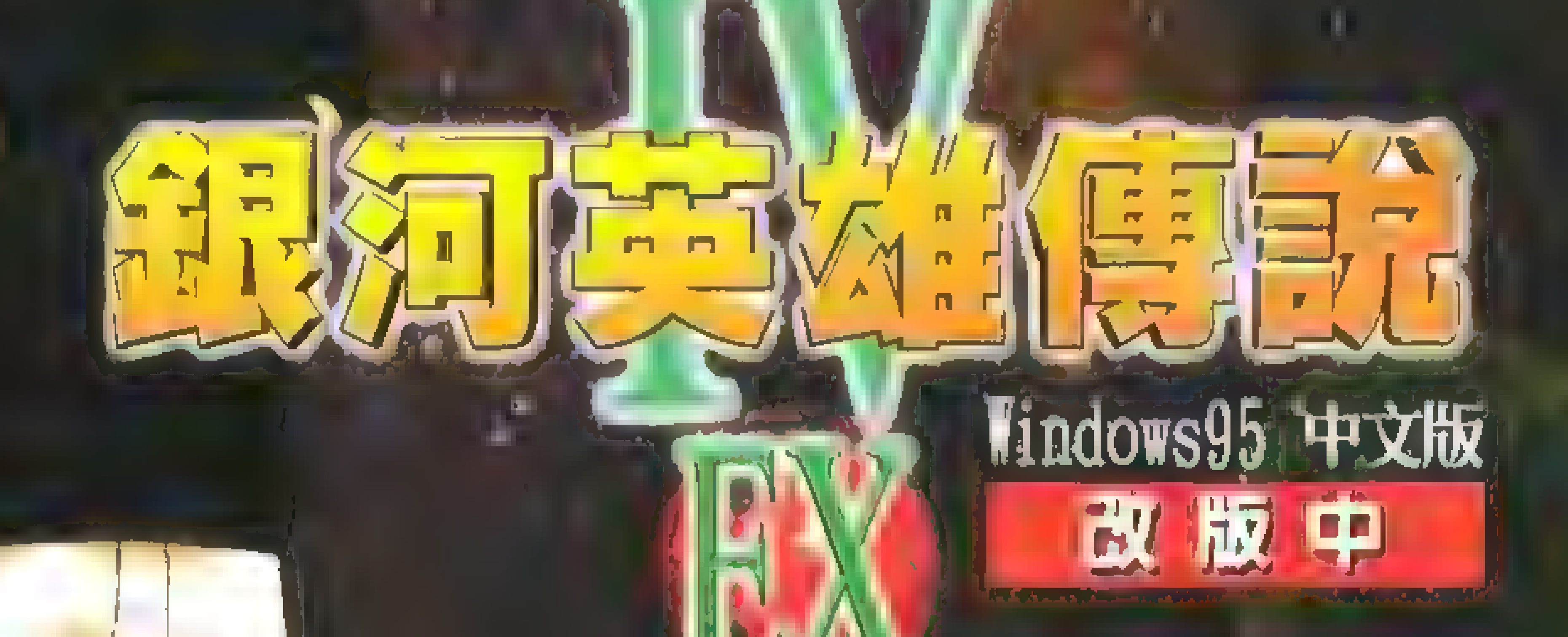
實用對話

透過二十七段的3D模擬情境對話，讓你能身歷其境、輕鬆學習。除了實況練習、單句練習外，你還可以透過角色扮演的方式來選擇你所要扮演的角色，實際融入對話實況中並且在每段對話之後都有學習測驗可以檢視你學習的成果。

for Win95
超人氣熱賣中

大宇資訊有限公司
http //www softstar com tw
E-mail www@softstar com tw

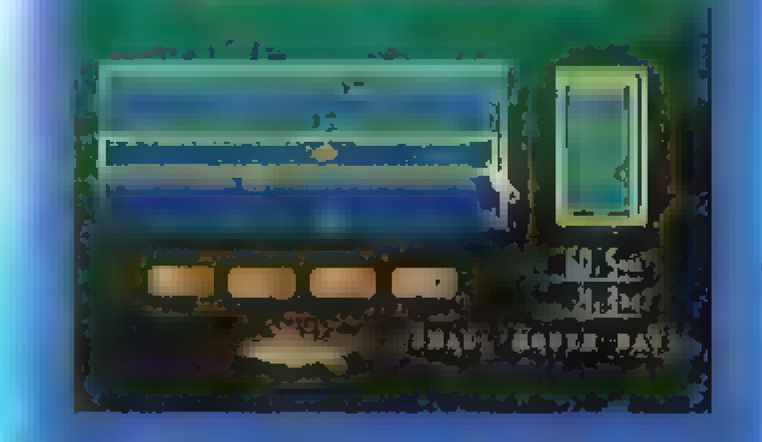
銀河的歷史，又翻過了一頁……



大宇資訊有限公司

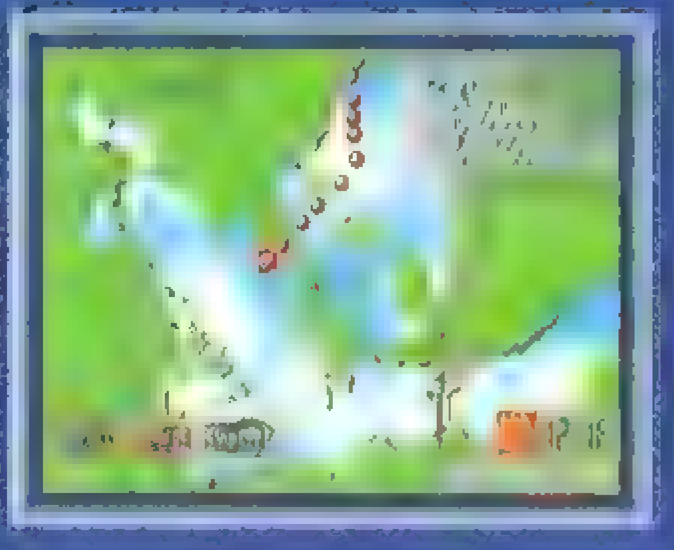
PROTECTED BY COPYRINGHT 3G INCORPORATION
神劍逍俠傳
發燒熱賣中
主機：IBM PC 386以上
記憶體：2MB以上（建議4MB）
磁碟機：CD ROM
操作：鍵盤
INCORPORATION
仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603

INCORPORATION
模擬釣場
Lake masterS



一款讓您身歷其境的模擬遊戲

掘土、挖池、堆石、種草....自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌、揮竿、等待魚訊....擬真的釣況模擬，以美國實際存在的四個湖為背景，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，模擬各個湖的水質、氣候及大自然環境，可參加不同的季節釣魚大賽，或是在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌，享受真實的釣魚生活。



讓家裡變成大自然的釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中為您另闢靜土

主機：Pentium以上機種
記憶體：16MB RAM
硬碟空間：30MB空間
顯示卡：VGA或SVGA
儲存媒體：CD ROM
WINDOWS 相容

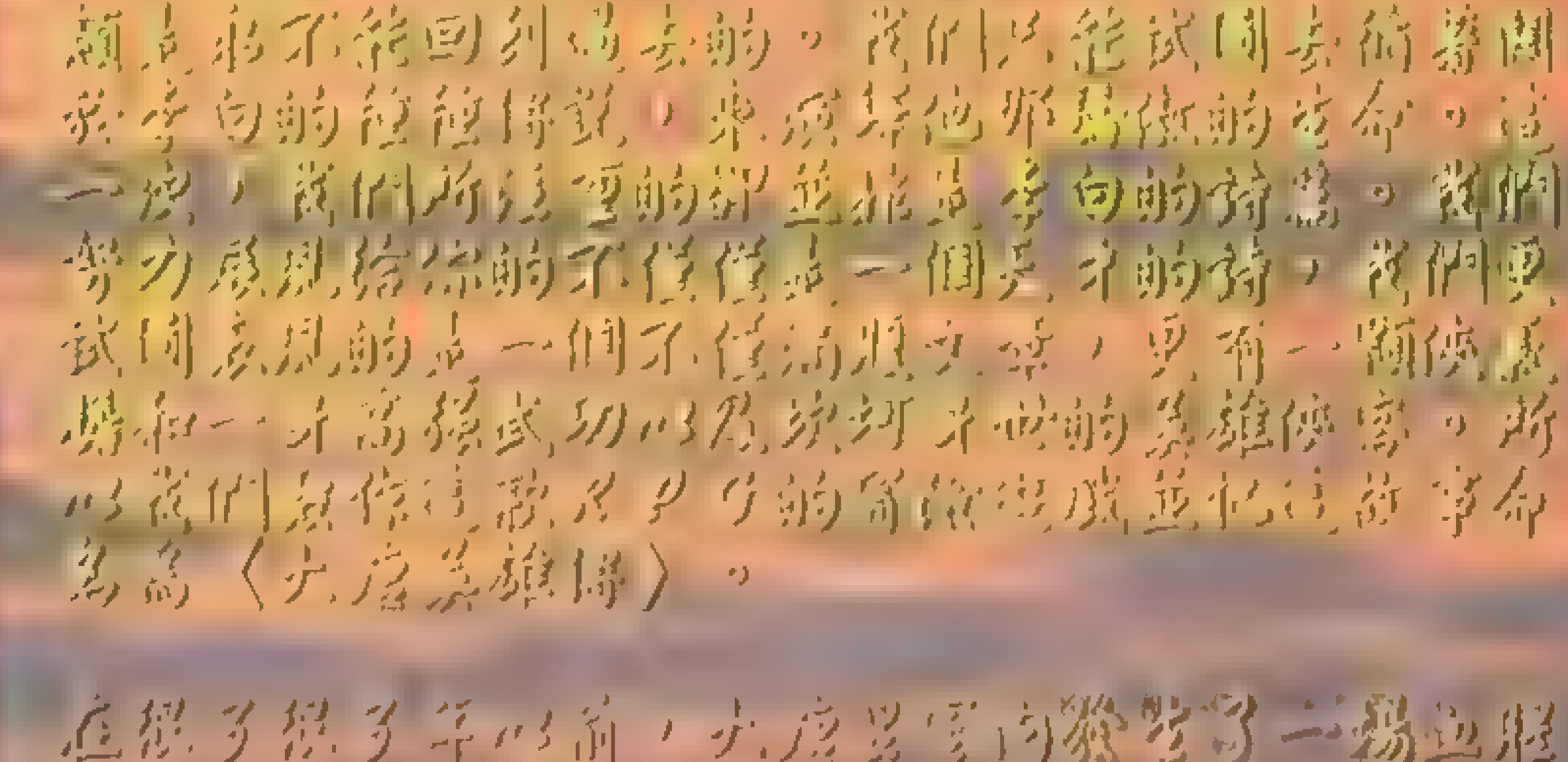
仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：(02)653 3603

DaZZ

IBM為International Business Machine Corporation 之註冊商標 Ms Dos為Microsoft Corporation之註冊商標

大唐英雄傳

一款壯闊的俠義史詩
亂世少年李白的冒險故事



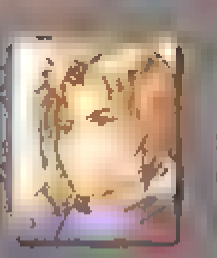
李白的詩篇就如同那綻放了詩意的太陽一樣絢爛壯麗，使後繼的詩人也不禁對這位史上一位桀敖不馴的天才大感興趣。歷史已如奔騰般流過，人類永遠不能回到過去的。我們只能試圖去揣摩闡釋李白的種種傳說，來瞭解他那驕傲的生命。這一次，我們所注重的卻並非是李白的詩篇。我們努力展現給你的不僅僅是一個天才的詩，我們更試圖表現的是一個不僅滿腹文章，更有一顆俠義心腸和一身高強武功以及坎坷身世的英雄俠客。所以我們就將這款RPG的冒險遊戲並把這故事命名為〈大唐英雄傳〉。

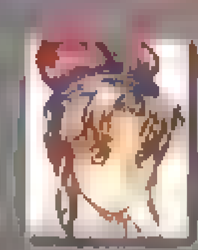
在很多很多年以前，大唐皇室內發生了一場血腥的兵變。為了爭奪帝位，李世民率兵在玄武門殺死了太子李建成和四弟李元吉，並軟禁了唐皇李淵，李淵無奈，只得將帝位傳給李世民，從此大唐進入了走向繁榮昌盛的貞觀之治。

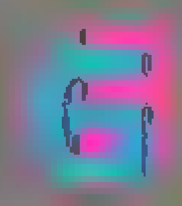
可是在那場兵變中僥倖逃脫的太子之妃卻懷著太子建成的血肉逃到了西域，並在這裡將李家皇朝的另一支血脈延續了下來。傳說，李復國的兒子，也就是李建成的孫子李白也已長成翩翩少年。

那麼他最終能否完成上一代交給他的復仇重任，能否躲過那一個接著一個的磨難劫，他的最終命運又將如何，一切將等待您的抉擇。

此刻，你就是李白…







仕福股份有限公司
台北市八德路四段768巷5號1樓
電話：653-3603

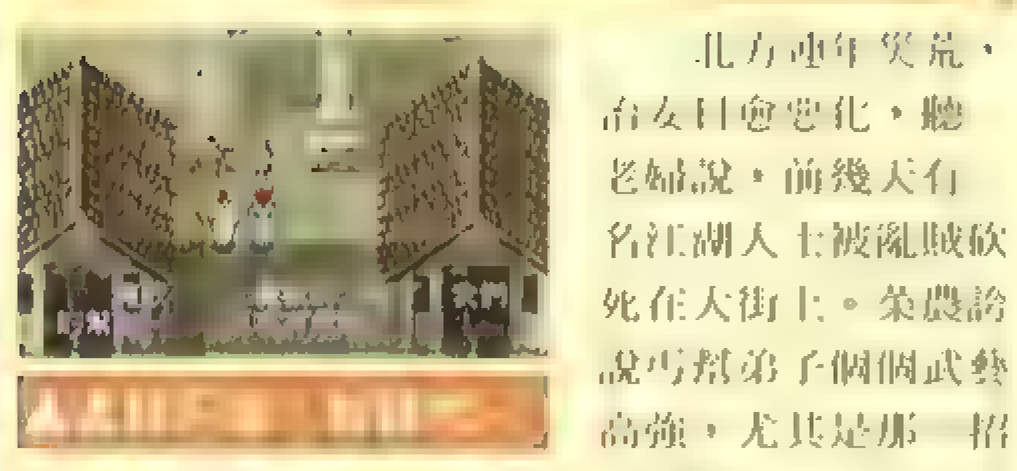
八百屋多媒體遊戲光碟專賣店
八百屋多媒體光專賣店
親愛的消費者，放眼望去，如春筍般滿街林立，品質不一的電腦賣場，真能滿足您購物的需求嗎？
全國首創唯一最專業的遊戲／多媒體光碟連鎖專賣店
八百屋多媒體遊戲光碟連鎖專賣店誕生了
專業的人員、量販的價格、完善的商品，完完全全可以滿足您挑剔的心。
★年度最佳戰略遊戲
紅色警戒之超級任務 $550 P.S 日本動畫特輯 $199
刀魂鐵拳…………等精彩卡通動畫並可當做螢幕保護程式使用
強檔院線強片只要 $180 小騰子多媒體國語辭典 $990
★年度最佳角色扮演遊戲
暗黑破壞神 $950
光碟軟體瘋狂促銷 限時30元
來店消費即送日本浮世繪矮樹籬笆撲克牌一付。
滿1千元即成為本店會員，贈會員卡一張和
麻雀幻想曲3電話卡一張，並優先享有各種活動比賽的資格。
八百屋
高雄市建國二路78號
TEL:07-2220863‧2220639
▼憑此截角即可兌換貴賓卡一張
八百屋多媒體光碟
貴賓卡
火車站
八百屋
加油站
建國二路78號
往鳳山

用不滿意，還可退錢？
千萬別懷疑您的眼睛！
滿意保證搶鮮試用會正式開鑼了...
敬請您試用的進銷存軟體
全國第Ⅱ套
您有免花冤枉錢的權利！
五洲進銷存
狂賣突破10,000套
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
滿意保證搶鮮試用會 正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
我們知道，找尋一項好軟體的過程，所碰到的挫折感有多大，我們很想幫助你，當您試用後，你將會發現這些軟體能帶給您多大的幫助。
如果您用了不滿意，又可以原價退款。這麼好康的事實擺在您的眼前，您真的不要猶豫了！
機會稍縱即逝.....
通訊業進銷存
進銷存寶典Ⅳ
暢銷遊戲
三國
金庸群俠傳
兒童CAI軟體
特價遊戲
遊戲天堂
活動日期：86年10月1日～10月31日
試用產品：買賣業、電器、資訊、通訊、食品業及其相關軟體十多種產品試用版
試用期間：二個月（60天）
參加辦法：至郵局劃撥或以信用卡付款即可成為軟體試用之會員。
優惠事項：試用軟體均不超過800元，而且活動期間再打折優惠。
活動須知：. 若試用後認為不滿意，自出貨日起二個月內填妥退貨申請表註明原因寄回便可原額退款。
. 此次活動另外還有一百餘種的特價軟體（包含：商用套裝類、軟體世界遊戲、CAI兒童教育類、個人資料、理財管理類、學校資料管理類......等）應有盡有適合各個年齡階層之軟體。
. 本活動三個月到期後各項特價隨即恢復原價。
多樣款產特價，等您來電索取詳細資料！
諮詢電話：(07)315-0938轉219陳小姐
傳真熱線：(07)315-6211
代理發行：智冠科技股份有限公司
購買辦法：1、郵政劃撥帳號
戶名：林進
2、電話洽詢

俠客英雄傳3 完全攻略 下

ALEX

〈[illegible]〉

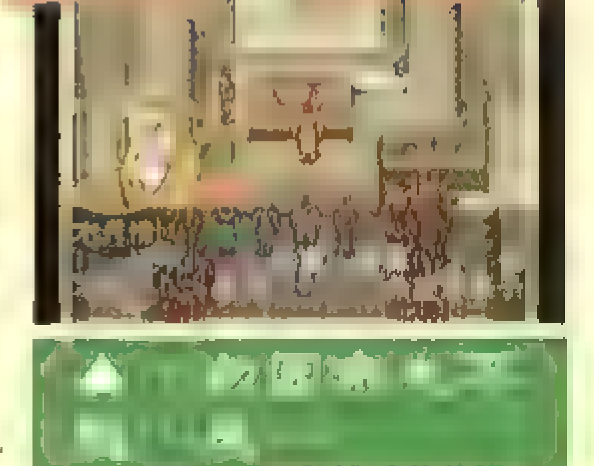


北方連年災荒，百姓日愈窮化，聽老婦說，前幾天有名江湖人士被亂賊砍死在大街上。菜農諳說丐幫弟子個個武藝高強，尤其是那一招「十八王公掌」的好厲害啊！下面這個老外不明究裡，知秋乃附耳告訴他，是「降龍十八掌」啦！

客棧裡聽人說魔教的武功好厲害，連楚道長也無能為力…武當掌門楚子敬前輩也到了此地嗎？

菜販指証歷歷，謂溪的上游有大瀑布，常見到一位老人練功…來至牌樓前，有名老乞丐識得知秋，他告訴知秋魔教的人來了，丐幫幫主現在有危險，而楊青也剛正在幫裡

〈丐幫〉



一踏入破廟，但見幫裡上下愁容滿面，原來是幫主木月清遭人暗算，生命垂危…幫主交待弟子要調查清楚，他反而認為魔教應不致如此卑鄙，提醒要慎防小人…

幫主臨終前將幫主之位當眾宣佈傳予楊青，楊青謙讓與師兄木天賜，但遭到幫主喝斥…幫主要他找出真兇，復興丐幫。知秋見此情此景，心裡擔心魔教的下個目標究竟是誰呢？

明日就是初七了，楊青聽說召開掌門人大會，他當然可以名正言順的出席，於是將幫務暫交木天賜打理，自己則跟知秋一行人往少林寺出發

〈天祥鎮〉

順著溪水來至瀑布底下還有戶人家，那忙進忙出的婦人說道，最近常看到一個神秘老人，來無影去無蹤的。沿著瀑布前的石塊攀上高處，冷不防一頭栽進瀑布卻到了一處秘道…

▼撞進去就有路了
▲那還看得見唷？

〈瀑布秘道〉

秘道內有兩處出口，由左上方爬上翠北嶺山峰再往西即可抵達少林寺。

〈少林寺〉

寺內廣場早已聚集各派掌門，知秋見到師父申屠紅，但未獲得善意回應……罷了！他連師叔一家人都下得了手，眼裡豈會有他這個「叛徒」？！

少林住持無相大師表示，今日邀集各位掌門到此是為了兩件事徵求各派意見。由於當年趙蒙與龍炎率五大門派圍剿魔教，導致今日魔教東山再起而誓言血洗中原，其目標正是在場的諸位掌門。加上傳言多了六位法王幫襯，恐怕更難以對付。

眾位掌門聽說丐幫幫主被毒害，且五毒教已遭滅門之禍，莫不感到人人自危。

無相大師表明，當今武林極須一位德高望重的領導者，以帶領各門派剷除魔教。此言一出，竟惹得各派掌門意氣之爭…

▼前輩們要你作主呢！
▼連阿鳳都看不下去了

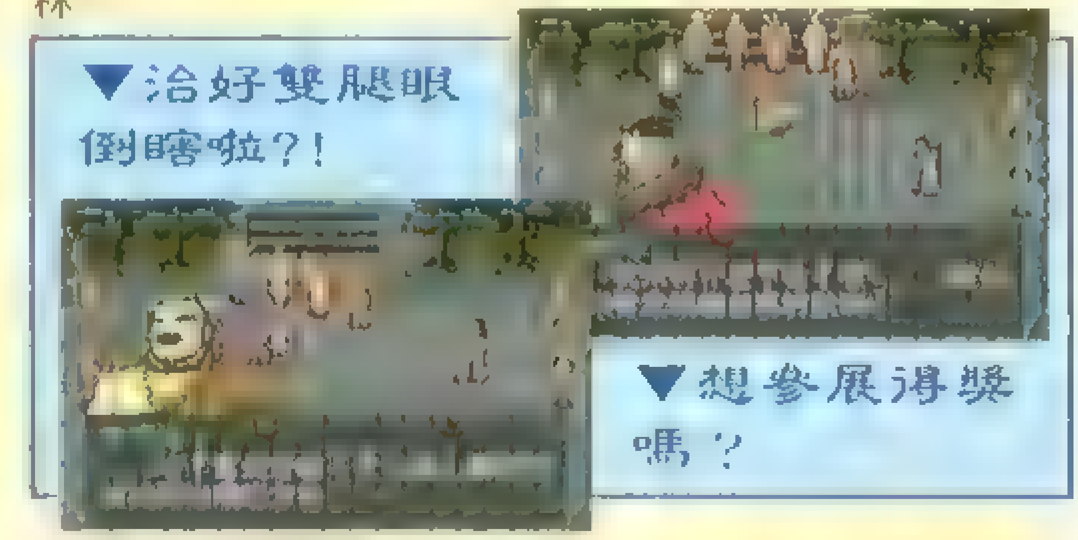
紫菁見狀乃直言，魔教正是利用各派這項弱點，挑撥離間，再而分化。

無相大師甚表贊同，嘆說當年五大門派的俠義精神已蕩然無存，致使魔教入侵中原易如反掌，也因此更需選出盟主，領導群雄。然而，各門派卻為此而陷入一場唇槍舌戰…

正在紛擾之間，光明聖王忽地現身，他這番也是為「三歎劍譜」而來。各派掌門聽說劍譜重現江湖，無不大感詫異。知秋強調答應過趙蒙前輩要將秘笈親手交給他的親生兒子趙開風。武當楚道長聽這名字，憶起二十年前曾於武當山下見到一名棄嬰，嬰孩身上所掛牌子刻著開風二字，後因楚道長義兄，也就是丐幫前幫主木月青膝下無子，便交予木幫主撫養。

楊青聞言說道，如此說來，趙開風也就是師兄木人賜…這時，眾人並未留意到樹林後方有人探頭探腦，此人正是木人賜。他心裡盤算著，是木人賜也好，是趙開風也罷，反正可以擁有秘笈了…

光明聖王一旁聽得耐性盡失，出手強搶劍譜，幸有一位掌門以剛猛內力震退光明聖王；阿鳳見狀不禁咋舌，連三大掌門也只跟他打成平手？光明聖王衡量自己人單勢孤，識趣地縱身一躍，離開少林。


▼治好雙腿眼倒瞎啦？！
▼想參展得獎嗎？

這一頭剛走了光明聖王，那一頭又來了嚴崇英，他的目的是為「臥龍兵鑑」和「三歎劍譜」；阿鳳一聽怒不可遏，一個箭步上前，卻遭嚴崇英一掌擊倒在地。山下傳來呼喚琅兒的聲音，來人正是劍仙師伯袁不悔，他由「韓江藥經」找到藥方已治癒雙腿，聽說知秋一夥人欺凌乃適逢嚴崇英，嚴崇英自知不是對手立即鳴金收兵。袁不悔見不到琅兒，又失魂落魄的走了。

無相大師見阿鳳身中東瀛秘傳的大罡之術「混元一氣擊」，恐非一般藥物所能醫治；原本少林的「易筋經」是可以救治，但大師先前與光明聖王對決時已受了內傷，短期內恐無法恢復功力。

楊青提議不如授予阿鳳「易筋經」，由她自行療傷。但大師嘆道，若由阿鳳自行修練，少說也須三五個月，恐緩不濟急。紫菁則表示，可以找師叔祖公孫青色試試，他精通醫理，或許會有辦法。

知秋聽後也覺有理，那就將阿鳳送往鐵山島吧！楊青要回丐幫處理幫務，知秋乃與紫菁、卜爾和上官風去護送阿鳳到江海鎮搭船出東海。

〈江海鎮〉

渡船屋的阿生哥也是上船會的人，聽說總舵主要用船，不消多時即準備妥當。

上官風去送至碼頭即辭別眾人，知秋等人不敢

怠慢，即刻啓航駛往鐵山島，遲了怕阿鳳撐不下去。

〈鐵山島〉

公孫得意得知阿鳳乃五毒教人，執意不肯相救。任由知秋幾人苦苦相求也不為所動，頭一甩跑了出去。

追至樹林深處再見到公孫得意，他仍然不改初衷。經過一再求情後，他乃道出一段原由：早於三十年前即曾與五毒教人交過手，對方不過是十五、六歲的小女孩，因為憐她年紀尚輕而處處手下留情，不意對方卻趁其不備發難刺毒。毒性直透筋骨，痛苦難熬，逼得他自廢左手才得保住性命。經此一說，知秋等人才留意到公孫師父從未使用過左手；也因此，往後幾年他才潛心創出不需雙手的武功「段氏鐵步腳」。也難怪他會這麼恨五毒教。

紫霜告以阿鳳也曾救過她，否則早就遭了蠍祟央毒了；公孫得意聞言這才鬆口，要救阿鳳可以，但要知秋答應他一件事，必須娶紫霜為妻。知秋原就心繫阿鳳，對紫霜只有兄妹之情，但若今日不依，眼前就要失去阿鳳了…

知秋思索一陣之後，答應了條件，但要等到霜兒的殺父之仇得報，並找到木天賜將秘笈物歸原主之後，才算了此心願，屆時再與霜兒拜堂成親。公孫得意深知他不會食言，遂同意將那個什麼鳳的…帶回屋裡去醫治。

回到屋裡診視過後，公孫得意表示尚須兩種極陰的藥材：一是冬杏果，一為冰山巨蟒的血。冰山巨蟒可往覓月門後山的通天嶺上找找，至於冬杏果的生長處就不清楚了。不過可到山下的藥舖店問問。公孫得意替阿鳳封住的三大穴門只能撐上十天，十天內若無法趕回，則大羅神仙也難醫。知秋要紫霜留下來幫忙照顧阿鳳，由他和卜雨去找藥材即可。

兩人搭船回到江海鎮，再請阿生哥擺渡到煙波鎮，此去通天嶺得由坤寧城左方的覓月山上去。

〈坤寧城〉

市集上的魚販說，最近鎮民常聽到後山有咆哮聲，可能是殺人魔，他勸知秋二人別上覓月山。

肉販直說不賣蛇肉，要吃的話自己上通天嶺去找，最近山上常有巨蟒出沒…休息過後即登上覓月山頂，到斷橋前施輕功上了通天嶺…

前一陣子，卜雨問知秋可有信心找到巨蟒？知秋表示非抓到不可，否則阿鳳就回天乏術了。卜雨既然問起，他也不迴避問題，他是比較喜歡阿鳳，但不表示就討厭紫霜…

▼巨蟒也會武功耶！

▲好麻，怕蛇啊！

▶他什麼時候見過的？

往前發現冰山巨蟒就躲在樹底下，兩人費了一番勁才將牠制服，並取得冰山巨蟒之血…忽聽得前方不遠處傳來異聲，循聲找去發現鎮民所說的殺人魔…知秋定睛一看，認出那人是五毒教的毒仙姑，也就是阿鳳的娘！

毒仙姑沒死？但為何在此地練功呢？…毒仙姑發覺背後有人轉身就要發功，但自己似乎也中了某種邪咒，只見她痛苦地抱頭跑開…多可怕的武功！看來她已喪失心智了…

〈坤寧城〉

下得山來，到城內的「一心堂」中藥舖詢問大夫冬杏果的下落。大夫答稱，冬杏果是稀有珍果，一年開花九年結果，十二年前開在通天嶺上

確爲大夫所發現並製成材。不過，十二年後再度上山卻不見蹤跡，只聽說被一位樵夫所發現…

知秋回想起，似曾在某個城鎮見有樵夫裝扮的人，坐於自家門口劈柴？

[illegible]

順利找到樵夫，他果眞在通天嶺上發現一種又冰又寒的奇怪果子。知秋告以等著此物救人，樵夫聽後也爽快地送給知秋…如此順利取得冬杏果，知秋也感到喜出望外，那就趕緊給公孫師父送去吧！還是得請江海鎮的阿生哥跑一趟囉！

[illegible]

到了島上直奔小屋給師父送藥去，師父要知秋到外頭稍候，須等他熬成藥湯才行。知秋來回穿梭於小屋之間的舉動，惹得師父也發毛了…怎麼不見紫霜呢？趁此空檔找找去。

來到上岸地點附近，瞧見紫霜獨自立於岸上沉思。知秋上前攀談並提及成親之事，紫霜竟然紅著眼眶跑回屋裡去。紫霜心裡大概存疑，若非爲了解救阿鳳，知秋會願意娶她嗎？

再回到屋裡時，阿鳳已好了大半，公孫說她大病初癒，還需多療養。知秋重申待事情辦妥即會履行諾言與紫霜完婚，但此路多險阻，他讓紫霜留在島上與師父爲伴，公孫得意也贊同此議。

在臨走前，紫霜將身上佩掛的「伏印石」交給知秋，互道珍重後，知秋與阿鳳、卡爾三人決定先搭船往東北方的扶桑人船隊一探虛實。

[illegible]

此乃東瀛扶桑海賊的大本營，由小船登上船艦之後即連連遭受攻擊，船上再度遇上當初攻進翠英村的牙狼丸。他已經不再可怕了…

大首領炎魔無天對於有人闖進戰船顯得相當氣憤，只道是壞了他的清閒，他身旁的服部軍和猿飛軍也非等閒之輩；知秋三人鼓足勇氣直接挑戰炎魔無天，小心翼翼應戰四回且連戰皆捷。炎魔無天對於三人的耐力與實力顯得極爲佩服和欣賞，於是送給知秋一把隨身武器「天魔刀」。

▼穿成這樣當然熱天…

▲您瞎啦？有三個人哪！

既然對方以禮相待，那就別再殺了，搭上小船回江海鎮吧！

江海鎮

來至鎮北時，適巧與楊青不期而遇，他的神色看來很差，莫非丐幫又出事了？

據說，木天賜帶領一群丐幫弟子強行奪位，現在已登上幫主之位，並陸續殺了許多不歸附於他的幫內弟子。楊青甚至懷疑，老幫主的死跟木天賜有很大關連，他立意要調查出眞相。

▼兇手是美工啦…

▲丐幫鬧出雙胞案了

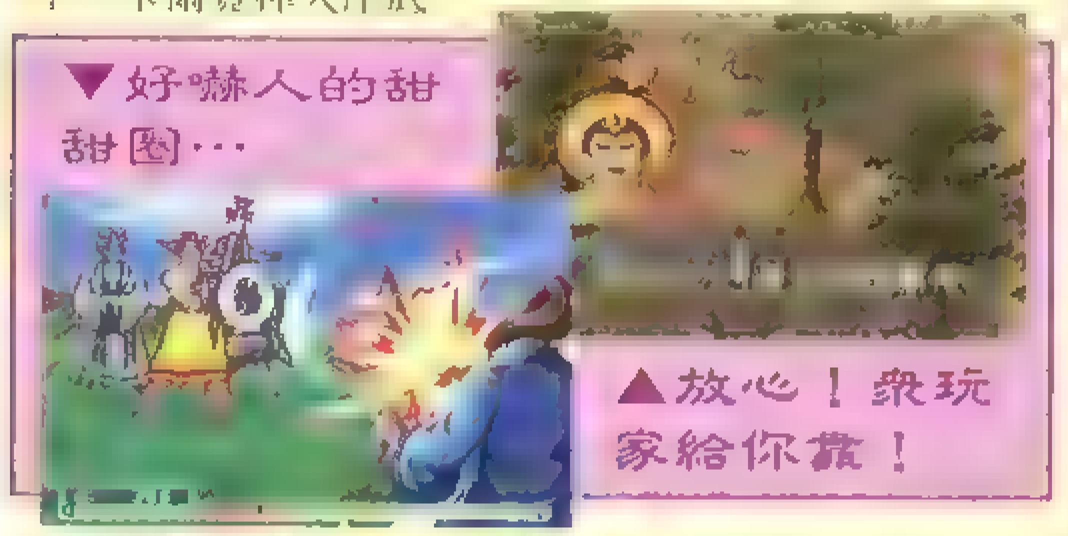
知秋決定助他一臂之力，兩人議妥分頭調查此事。

目送楊青離開之後，知秋三人回到客棧前觀望時，驚見牆角有一受傷之人，趨前一看，那人竟是潮山派的四師兄褚奇。褚奇斷氣前說出潮山派遭逢遽變，是魔教爲了「三歎劍譜」下的毒手，同門俱遭不測，連掌門師父申屠紀與師妹藍琳琳俱皆罹難。知秋決定回一趟潮山派，阿鳳勸說可能正中魔教圈套，但知秋心底對潮山派的情份如何能割捨？

潮山

匆忙趕抵潮山時，山頭早已浮現光明聖王連同天龍八部眾的三大法王，他們也料到知秋不可能不

來 人去上死後，光明聖主一把擒住卡爾，他會向知秋交出劍譜；卡爾雖是老外，卻也深明大義，不忍知秋為難，但試圖奮力自行掙脫，不意一腳踩空，卡爾竟掉入崖底…


▼好嚇人的甜甜圈…
▲放心！眾玩家給你靠！

阿鳳明知與知秋一人絕非光明聖主的對手，於是死命地拉住知秋逃至山腳下的客棧。

[illegible]

大驚魂甫定進入客棧，到了樓上客房，知秋怪起阿鳳何不放手讓他與光明聖主一博，一番阿鳳指陳利害關係並極力勸慰，知秋的情緒始得平伏，今夕阿鳳总也值得把握說下去吧！

如今大敵當前，自得先著應戰，否則，誰來替枉死之人復仇？知秋自嘆武功不如人，阿鳳這才想起「臥龍兵鑑」，也許真如段莊主所說，內有驚世武功也未可知

知秋初閱不甚理解，阿鳳則一把搶了過去…究竟是什麼性質的書，竟然讓阿鳳看得熱血直流…原來是有關「臥龍訣」的，其寓於兵器，造成阿鳳腦壓竄升。書中找到一紙龍紋印，還有一段話：「萬象歸元，鴻蒙一氣；陰散陽生，還于周天。」阿鳳對此也不明究裡，但覺龍紋印似曾相識

阿鳳提議上太白山找找，或許有線索。既然是她的直覺，那就前往碰碰運氣吧！

[illegible]

到了山的山中亭一座橋後，阿鳳提醒要好找找線索，結果在一處門入的山壁上發現圖案，阿鳳一看是龍紋印，旁邊還有一些字跡：「神之於心，處身於境；視境於心，空然空中。」阿鳳悟出此乃「臥龍訣」第一式「梵天般若掌」的口訣，接著又發現龍紋印所在之處像是一道石門，莫非得用「梵天般若掌」才能打開石門？

知秋後退幾步施展「梵天般若掌」，果真能移開石門。

[illegible]

秘洞內有把劍立於石座之中，知秋上前拔取後見劍上刻有文字：「伏flag幻化，龍泉成勇；玄形既出，玄鐵再現。」阿鳳說明此乃「黃形劍」，如此說來三把劍皆已齊備？只須將三把劍一起打造，段鐵將軍的「玄鐵劍」就會重現江湖了…可惜還少了黃形石呢！那就一路打探消息好了

[illegible]

走出秘洞來至不遠前方，他見前面有兩個人影，原來是毒仙姑和木天賜。阿鳳一見娘親就想撲上前去，但立即為知秋所攔阻，毒仙姑目前喪失心智，貿然上前是很危險的…

木天賜稱毒仙姑為師父，毒仙姑練功使了一招「碎心斷腸」真是厲害，光是氣勢就夠嚇退敵手了。阿鳳認出「碎心斷腸」乃五毒教滅絕神功裡的招式，曾聽娘說過，練五毒滅絕神功極易走火入魔，她不明白娘為何要練這門武功？而木天賜又怎會是娘的徒弟？

忽然間，毒仙姑又感口疼欲裂，木天賜乃扶她到一旁休息…知秋懷疑木天賜不知在進行何種陰謀，如任其發展下去，恐不利於武林…

友慰阿鳳過後，知秋決定先下山將三把劍重鑄起來

[illegible]

下了山到最近的城鎮去找鑄劍師傅，豈料這兒的鑄劍師傅一聽這三把劍竟說為破銅爛鐵，得找個識貨的才行

記得在江湖曾聽見過名為「劍光九年雪」和「劍光一陣風」的鑄劍兄弟，名號既然叫得如此響亮，

該不會砸了招牌吧？

《江海鎮》

「劍光九年雪」見這三把劍雖不露鋒芒，但寒氣懾人，若要將之重鑄，恐怕只有一個人辦得到，但此人已隱居北方山林多年，能否找到端視機緣了。

知秋想起天祥鎮民提起過，在溪的上游瀑布常見一位老人練功，習武之人對兵器自當略懂一二，不如就去請教老人看看。

《天祥鎮》

經由瀑布秘道右上方的出口到得一處小屋，屋中確有一名長者，看他屋中設備應是懂鑄劍之人。

老人未待知秋開口即嚴詞拒絕幫忙鑄劍，原因只爲他封爐多年，但阿鳳卻見他屋中爐火正旺…任憑二人百般懇求，老人始終無動於衷。阿鳳火上心頭，拉著知秋回頭走出屋外。

《瀑布秘道》

二人無奈回到秘道，知秋表明不願就此放棄，但老人脾氣如此強硬，會有轉圜餘地嗎？

先回客棧休息一晚，明日再上山一趟吧！

《[illegible]》

隔日一早又來到瀑布下方，小屋右方有一長階，二人由長階爬上後瞧見老人獨自沉思，接著又看見他端出黃色礦石…會不會是公孫師父所說黃彤石呢？阿鳳靈機一動，表示有辦法可請老師傅鑄劍了。

只聽得阿鳳扯開喉嚨唸了一段「伏印幻化…」，老人聽後回頭驚訝的問道何以知曉；知秋告以曾拜公孫得意爲師，並猜測老人應是公孫得意師兄魏清塵，算起來也是知秋的師伯。

知秋隨即請求師伯幫忙鑄回「玄鐵劍」，師伯聽完他的復仇大計也欣然答應。但要鑄回此劍尚須大雪山上的玄鐵石，武當山的千年樹皮和五毒教的陀螺草。

既然得到師伯首肯，知秋乃高興得和阿鳳立即動身搜尋需用之物。

《大雪山》

來到山頂時，阿鳳提議和知秋分頭去找玄鐵石。知秋獨自往東過了木橋時又遇上毒仙姑和木天賜；木天賜表示已學會「碎心斷腸」，他催促毒仙姑再教授他另一式，但毒仙姑則直指木天賜野心太大。木天賜改口表態，想學五毒滅絕神功完全是爲了替毒仙姑報仇…

▼愛情的力量多偉大…

▲毒仙姑的滅絕神功

▶求容易的不是嗎？

知秋聽了忍不住跳出來責問木天賜，毒仙姑發現有人偷看她練功，遂一把將知秋抓了過去。木天賜見他脫不了身，乃將計就計火上添油，謂知秋在此偷看練功良有以也，並稱知秋身上有「三歎劍譜」。毒仙姑聽說劍譜即逼知秋交出，知秋爲了自保，只得與毒仙姑展開一場纏鬥…

知秋終於破了毒仙姑的五毒滅絕神功，但劍譜卻於過招時，落入毒仙姑手中；阿鳳也趕來了，但毒仙姑心智已失，她根本不識得自己的女兒，她甚至要下手對付阿鳳。這時潮山派的劍仙師伯袁不悔出現了，他終於找到了娘兒，也就是毒仙姑…

毒仙姑看見舊日情人袁不悔，性情已安定大半，木天賜趁眾人疏於防備時，出其不意由背後偷襲毒仙姑並奪走劍譜。毒仙姑這一記負傷不輕，恐怕回天乏術了…臨終前告訴阿鳳，她就是毒仙姑與

袁不悔所生的女兒。木天賜則早已趁機溜走。

毒仙姑只顧著與袁不悔共享重聚的激情，她邀袁不悔一同退出江湖回到萬林山；望著他們漸行漸遠的背影，知秋發覺阿鳳歡喜之情與不捨，兩位前輩歷經萬難終能聚首，該也是喜事一椿。接著，進入大雪山秘洞不遠就找到玄鐵石。

武當山

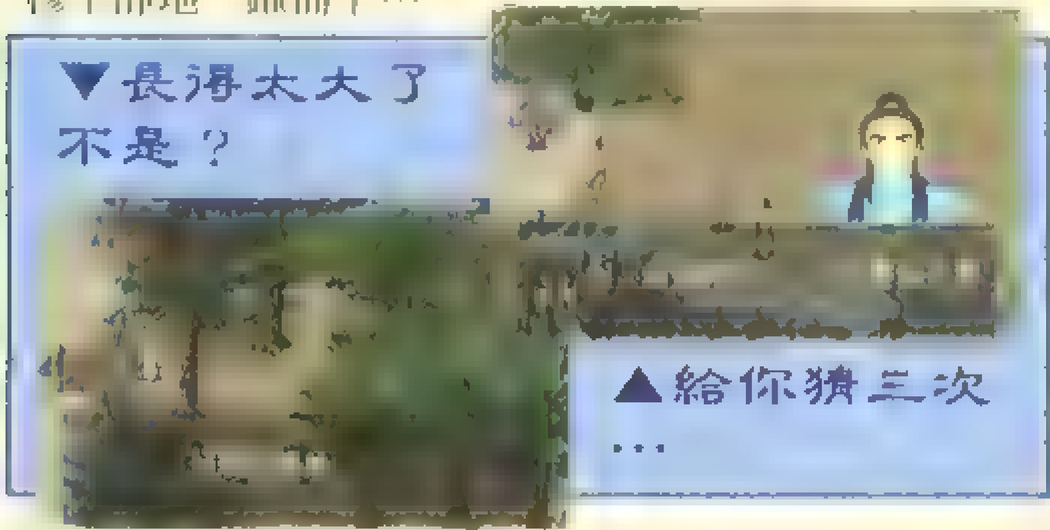
武當山就位於大雪山後方，山頂上有株巨大的樹，應該就是所找的神木了。阿鳳看起來很不開心，她念爹娘親和手創立的五毒教。這木天賜，應該已逃出風，還能趁某前輩十年萬苦的找尋他…別提了！當是先把樹皮取下要緊。

阿鳳道是萬林山也有要找的陀螺草，此去也可探望爹娘的情況如何，那就啟程前往五毒教吧

五毒教

再一登上山頂就瞧見師伯袁不悔孤單的身影，他的神情顯得哀悽落寞，莫非毒仙姑已經…

袁不悔要知秋答應他娶阿鳳為妻，這是他和毒仙姑最後的心願，相信泉兒地下有知，也會很高興的；知秋聽出師伯話裡透著古怪，他因有所顧慮遲未開口答應，袁不悔不在意知秋的任何承諾，他只希望知秋能好好照顧阿鳳就好。接著，袁不悔緩緩起身，抱起毒仙姑的屍首一步步移向崖邊，神情肅穆平靜地一躍而下…



▲給你猜三次…

這也是一種廝守…沿著山壁往前找到陀螺草，知秋扶著傷心欲絕的阿鳳回去找魏清璽師伯。

[illegible]

將二十物品交給師伯之後，他大小風可此劍

得七七四十九天，這段時間不要來打擾他。經由瀑布秘道回到鎮內時，瞧見一名女子遭幾名壯漢圍住…是紫霜！她怎會一個人來到此地？這群無賴正是嶺南五虎，阿鳳心情欠佳，正好拿他們出出悶氣…嶺南五虎儘管怪厲，武功倒也不含糊…

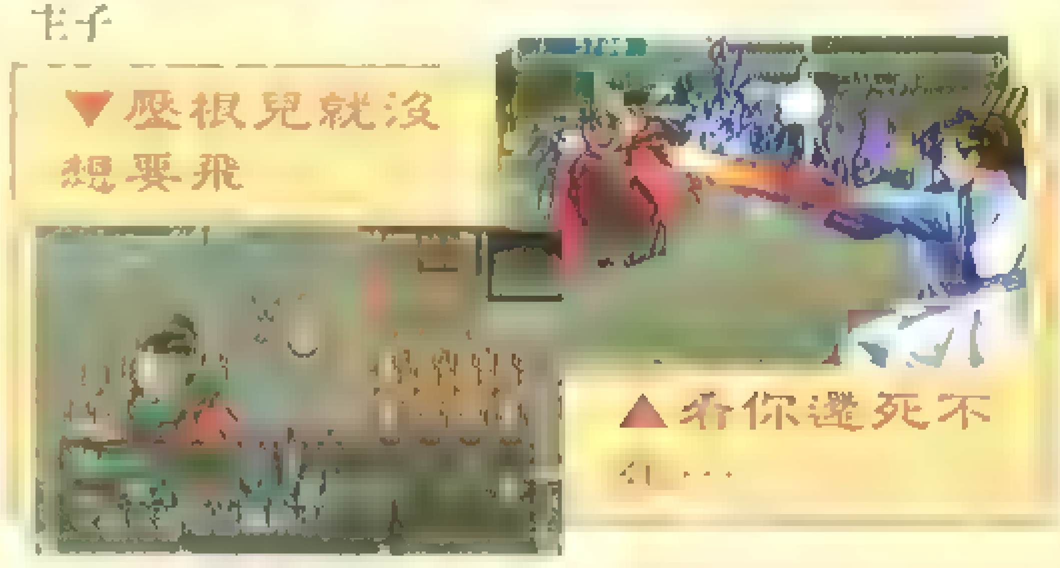
大到客棧休息過後，知秋決定帶紫霜去見魏清璽師伯，他也是紫霜的師叔祖呢

師伯見了紫霜倒也心喜，直喚說造化弄人，紫霜的爺爺段謙和父親段王爺都先後遭奸人所害。師伯臨時要知秋再幫他找一樣東西，叫金玉粉，知秋回答知道以後就出門了。

出得門來才猛然回過神，自己知道什麼呢？再進屋時，師伯才提醒他下山之後找一個擅於玩火的人。坤寧城的市集上不是有個吞火雜耍的人嗎？

坤寧城

市集上怎會空無一人呢？前方只見嚴崇英帶領大批官兵團團圍住知秋一行人，嚴崇英身旁站的可不就是木天賜？他貪婪知味還想要「臥龍兵鑑」。知秋喝斥他已奪走「五毒魔道神功」和「三敗劍譜」猶未知足，適巧這事兒嚴崇英還被矇在鼓裡。木天賜既甘為朝廷走狗，他自然有一付嘴臉可以安撫他的主子



▲看你還死不…

後頭楊青也趕到了，木天賜殺害前幫主的真相已水落石出，嚴崇英見他的狗爪子有難先挺身而出，知秋四人為求自保，自然得與嚴崇英分個高下。嚴崇英死後，木天賜還要靠誰呢？楊青接著要為丐幫清理門戶，木天賜兩腿一軟竟當街跪地求饒，隨後趁機挾持紫霜並逼知秋交出「臥龍兵鑑」，知秋見紫霜在他手上，不敢輕舉妄動，怎麼會疏忽他這一招慣用的伎倆呢？…

雙方僵持不下時，紫霜趁亂咬了木天賜一口，木天賜雖然鬆手，但卻飽以老拳，這一掌打得紫霜面無血色，應聲倒地…楊青朝著木天賜逃走的方向追趕上去…

紫霜不行了…臨終前她要聽知秋一句真話，到底有沒有喜歡過自己？在這生死交關之際，知秋也

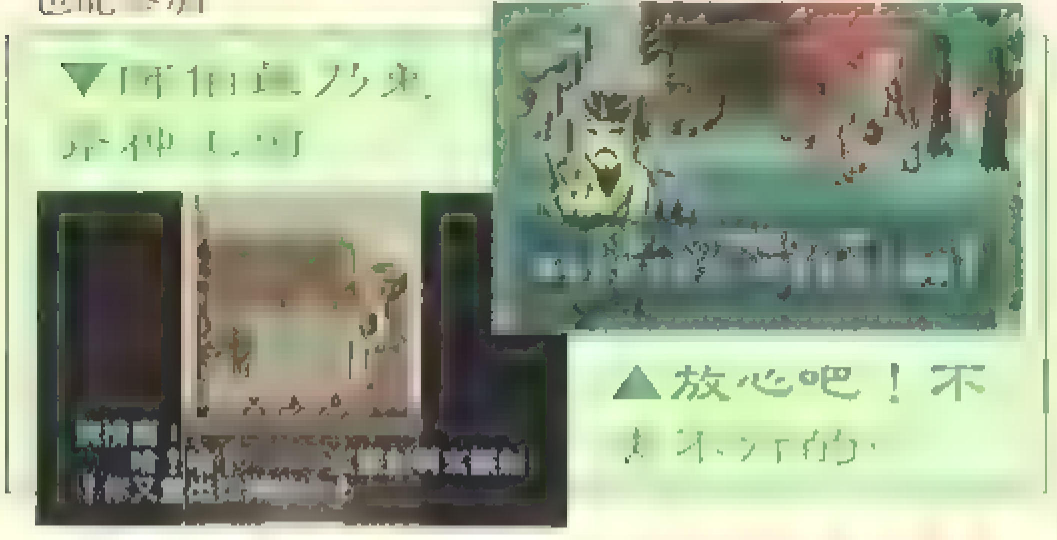
不想騙她……當紫萮聽說知秋原來待她如兄妹之後，終也含怨抱憾闔上雙眼。知秋久久要手刃木天賜為紫萮報仇！

循著楊青追趕木天賜的方向來到鍾北時，遇上無功而返的楊青正立於城牆之上。一聽見萮兒已死，楊青也恨得咬牙切齒；只有「玄鐵劍」煉成，許多屈死之人終將大仇得報。

進入客棧休息之後，市集已漸恢復舊觀。雜沓的人群之中找到吞火的男子，楊青看他混口飯吃便不多留難，倒是阿鳳威脅他交出口中之物，否則就拆穿他的底…男子口中所含之物正是來自青石岩壁上的金屬粉，高手煉劍鍛所用，是一天然燃媒。既然得手，就趕快請師伯回去才是。

[illegible]

知秋和阿鳳、楊青三人來到瀑布下方的小屋前，巧遇武當掌門楚子敬道長，聽說六年一任的武林盟主選拔大會將於本年中秋在武當舉行，屆時將有各路英雄齊聚一堂，觀摩武藝，他希望知秋等人也能參加。



楚道長離去後，楊青面有難色，身為一幫之主，卻眼見丐幫為奸人所據，導致四分五裂又無力挽救，豈有顏面去爭天下英雄？

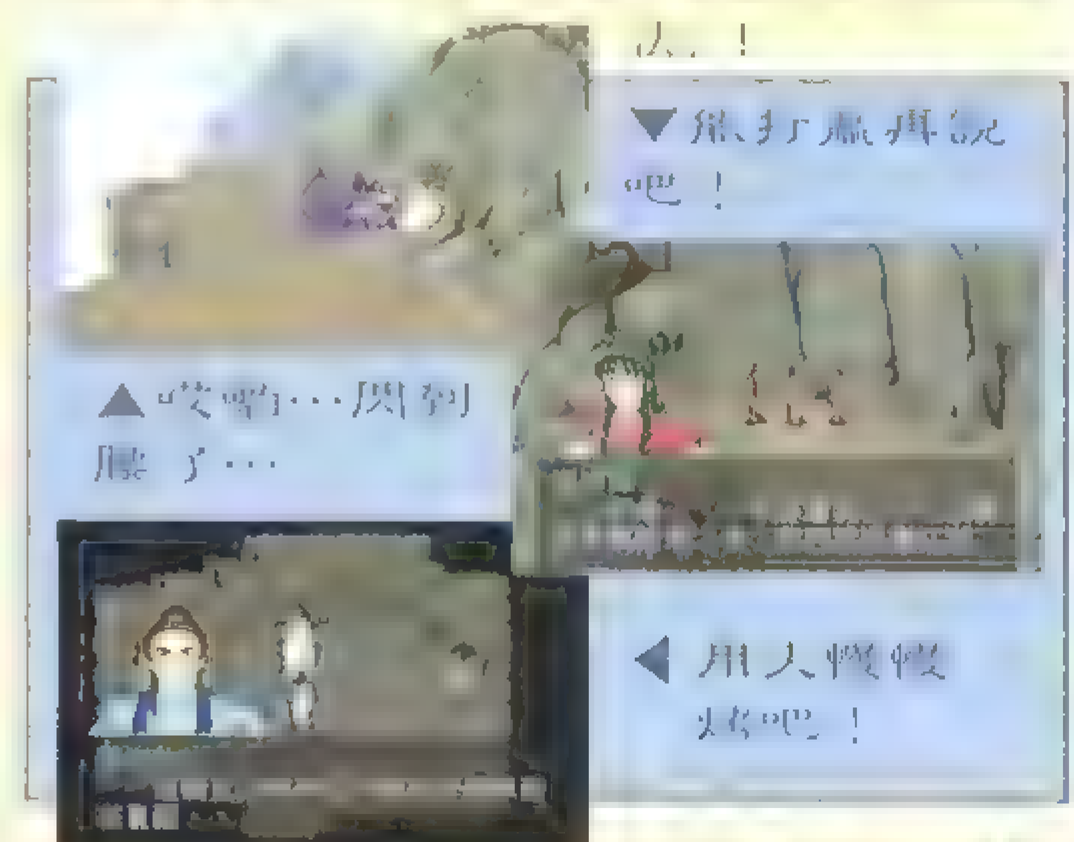
將金屬粉拿給師伯不久，「玄鐵劍」已然鑄成，師伯表示，劍重則沉雄，但附以剛性內力就能運用輕靈，橫掃千軍。為了避免造成武林不必要的紛爭，此劍不能再以原名復出；知秋為了紀念紫萮，決定以「紫萮劍」名之，就以此劍砍下木天賜首級，以祭慰紫萮之靈…

知秋獨自一人默默地走出屋子…

[illegible]

復仇心切的知秋，獨自來到了嶺上練功，他不自覺地悟、「一數劍法」和「臥龍訣」，兩種絕世神功的最高境界，但又有何強人的潛藏力量呢？…如果紫萮泉下有知，知秋希望她能幫助他悟出能夠剷除木天賜的方法……

有了！知秋靈機一動，隨即就地比劃開來…數劍陰、臥龍剛，由境生情，已與情融，乾坤之泰！如果一來，配合「紫萮劍」就可將此劍法發揮到淋漓盡致。知秋當下決定，就稱之為「紫萮劍法」！



不一會兒，阿鳳與楊青也趕至山頂，他們也見識了知秋新創劍法。三人下得山來，阿鳳要求知秋答應她，待事情結束後，兩人就退隱江湖，知秋也欣然應允。

下山之後，知秋忽想起山頂上還有個洞窟；再合上山頂進洞內一探，發現洞中有一巨大的冰柱，知秋燃了將兩邊的爐火點燃，期望熱度能將冰柱融解…再將爐火控熄時，冰柱也已化開，原來裡面藏了一把「玄冰劍」！

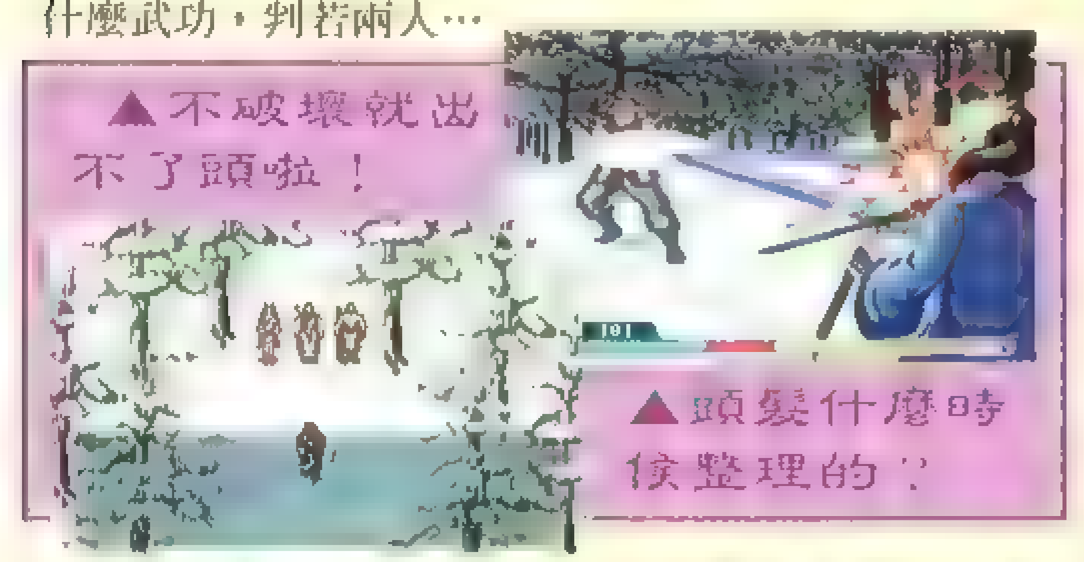
大夥決定組成的行程往當日追趕木天賜的路線追查，依此線索研判，木天賜應是往通天嶺躲藏才是，那就自坤寧城的崤月山出發吧！

[illegible]

嶺上找到木天賜時，看情況是已經走火入魔

俠客英雄傳 3 完全攻略〈下〉

了；楊青見他毫無悔改之意，也顧不得同門之情，而知秋和阿鳳也急欲替霜兒報仇。這傢伙不知練了什麼武功，判若兩人…


▲不破壞就出不了頭啦！

▲頭髮什麼時候整理的？

阿鳳曾聽娘說過，要練「五毒滅絕神功」之前，一定要廢掉原先的武功，否則後果不堪設想。看來是天意如此，木天賜已倒臥血泊之中…

楊青要回丐幫了，自從木天賜奪位之後，丐幫即四分五裂，也該回去好好整頓了。楊青相約中秋武林大會希望能與知秋較技，到時可要一決雌雄啊！莫非楊青已決定親赴武林大會？他誇下豪語，要在各方英雄的見証之下，爭取武林盟主之位，重振丐幫威名。他很希望知秋能支持他…

這時，倒臥在地的木天賜竟然一躍而起偷襲楊青，楊青遭此致命一擊已倒地不起，知秋與阿鳳乃聯手再與木天賜決一死戰…

楊青已然生命垂危，臨死前希望知秋能答應他一件事：丐幫群龍無首，希望知秋能接任幫主之位，帶領丐幫弟子重振聲威。知秋不免陷入兩難，他原已答應阿鳳要退出江湖的，答應了楊青，豈不失信於阿鳳？而這時的阿鳳也要知秋自己拿定主意…（不同的選擇會導致不同的結局）

結局 1

知秋經過思考之後，決定不失信於阿鳳，於是婉拒了老友楊青臨終前的託付。楊青知他甚深也不便強求，終也含恨而別。楊青一身傲骨，不畏強權，知秋心裡也為之折服。

▼跪下啊！妳這不肖女…

▲這還算句人話…

阿鳳有感於大仇已報，決定回五毒教拜祭爹娘，於是與知秋攜手步上萬林山。

[illegible]

山頂之上已立有兩座新墳，二人於墳前祭禱時，忽聞山下人聲吵雜，阿鳳眼尖瞧出是魔教的人，內中還有無相大師。大師怎會與魔教的人在一起？知秋催阿鳳跟上去看看。來至山下已不見人影，無相大師該不會出什麼事吧？

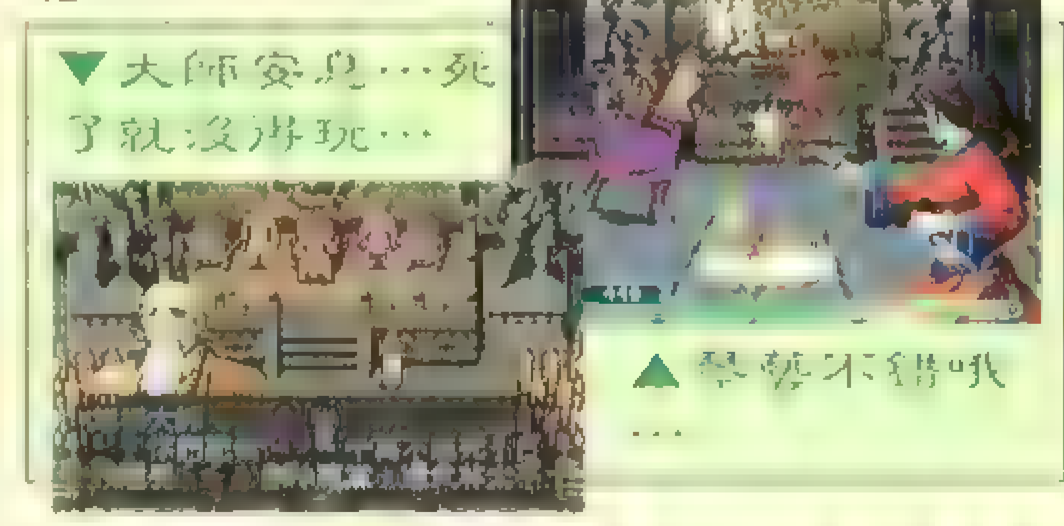
知秋與阿鳳商量後，決定趕至魔教一探究竟。

魔教

阿鳳忘了如何破解「五行迷幻陣」，知秋乃再次提醒她，先往左、再往右、中間不要走，遇有直路就勇往向前不要回頭…

[illegible]

無相大師真的被魔教所擄，光明聖王也料得知秋一定會趕來。這又是一招請君入甕…光明聖王要知秋交出「三歎劍譜」，否則將危及大師生命。知秋為免殃及大師安危，這一回倒答應得爽快。不意卻換來光明聖王的滿臉狐疑，他唯恐知秋又戲耍於他。


▼大師安息…死了就沒得玩…

▲琴藝不錯哦…

誰知無相大師反而不想連累知秋，竟然當場自斷經脈。光明聖王唯恐情勢生變，遂下令將知秋拿下。無相大師臨終前說道，欲保武林在少林第三柱…眼看大師斷氣，阿鳳抓著知秋轉身逃離，背後卻有天龍八部的緊那羅王緊緊追殺…

逃至門口時，阿鳳悟出大師臨終之言「少林的第三根柱子」，莫非大師有東西要交給知秋？少林寺雖是佛門重地，但事態緊急，也顧不得禮數了。

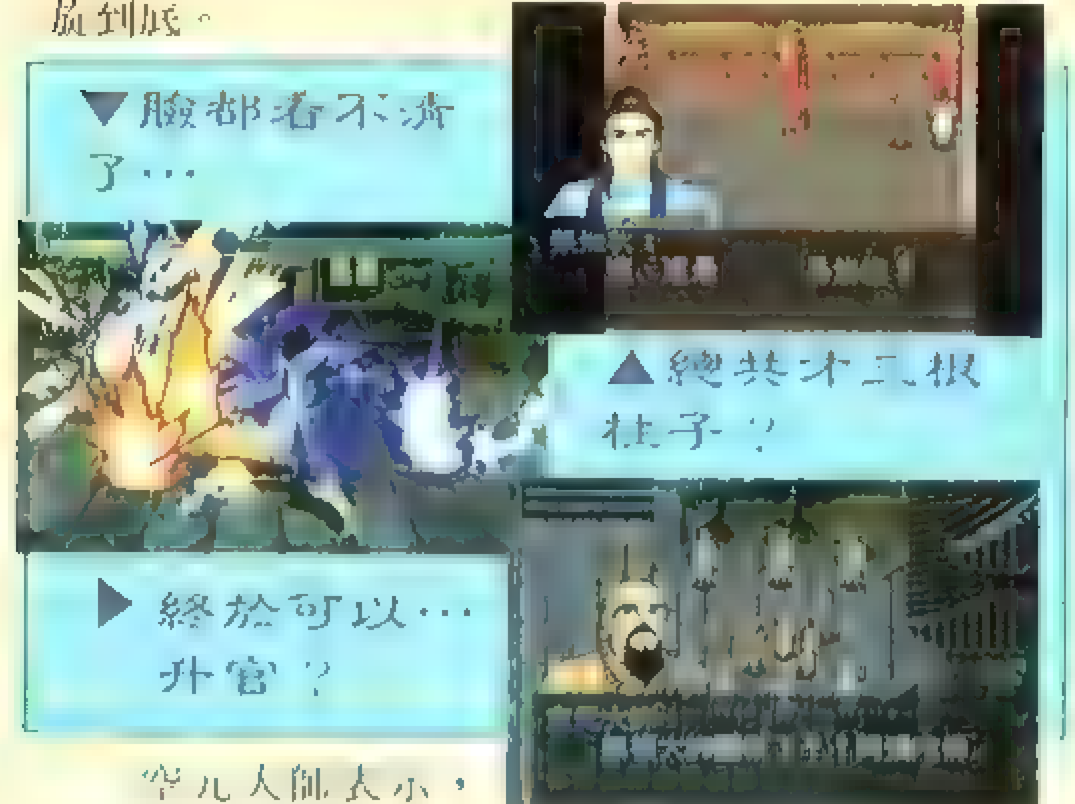
少林寺

寺內一干弟子顯然未知無相大師遇害，作息依然如故。知秋二人逕往右邊的羅漢堂直闖，果然在第三根柱子上摸出「易筋經」。原來大師有意將此經書傳予知秋，用意無非是希望知秋熟練之後，能阻止一場隱然成形的武林浩劫。這時，屋內進來一群少林僧人，瞧見知秋手上經書誤為盜賊，知秋二人解釋不及，雙方遂動起手來…

混亂間幸有空元大師解圍，阿鳳說明無相大師臨終前交待二人前來拿取，空元大師聽說無相大師圓寂極爲驚訝，道是大師於日前動身前往武當造訪楚道長，何以橫生意外？

知秋告以魔教的經過之後，空元大師倒也深明大義，唯惜能大師指陳空口無憑，何足採信？阿鳳乃出示無相大師頸上佛珠爲証，此爲大師自斷經脈時所震碎。一時間少林上下充滿了對魔教的敵意。

今日魔教已日漸坐大，中原人士所遭受的迫害也與日遽增，空元大師期知秋能協助抗衡魔教，相信能使武林各門派信心倍增；無相大師既然都能置生死於度外，知秋定當追隨大師，宏願誓與魔教周旋到底。



空元大師表示，後天即爲武林大會召開之期，希望知秋能親臨現場。知秋心底暗下誓言，矢志要爲慘遭毒手的前輩們報仇！熟練「易筋經」之後，知秋已內力大增。

[illegible]

由瀑布秘道走出時，驚見幽冥四幻慘遭魔教的天王和龍王殺害…魔教已展開大規模屠殺中原人士的行動，若無力挽狂瀾的反撲，中原武林岌岌可危…還是上路吧！晚了怕趕不上武林大會。

〈武當山〉

此刻的武當山上早已頭鑽動，人聲鼎沸，凡叫得出名號的門派皆已到齊，即便是名不見經傳的小幫小派也齊聚共襄盛舉。

知秋碰到幾位丐幫弟子，上前寒暄時卻換來極不友善的回應，甚至指証知秋殺害楊幫主！眾位丐幫弟子繪聲繪影地說，要等徐長老來揭發知秋的陰謀，知秋和阿鳳聽得一頭霧水，只感到苗頭不對。

來至東北邊的八山台前，但見主力門派正在商議事情。丐幫徐長老一見知秋出現，立即指証歷歷，謂知秋與楊青情如手足，竟然趁接近之便向下了毒手…他進而將楊青死於「五毒滅絕神功」的事實賴給阿鳳，因阿鳳正是五毒教人，這是什麼道理？阿鳳反問徐長老，當日木人賜殺害前幫主篡奪幫主之位時，徐長老不也在叛眾之列？這話說得徐謝啞口無言…

知秋和阿鳳和盤托出事情的來龍去脈，卻反遭有心人士的詰問，所幸空元大師趕來了。空元大師証實知秋二人所言不虛，確曾闖入魔教拯救無相大師，但功敗垂成。說話間，凌空傳來一聲狂嘯，來人正是光明聖王，身旁還有天龍八部眾的天王和龍王…

空元大師與楚道長聯手協助知秋對抗光明聖王的內力攻擊，雙方勉強比了個平手。經龍王揭穿，眾人才明白嶺南派掌門凌冠志早有奪取「三歎劍譜」的野心，爲了強行表態，反遭龍王打成重傷。經阿鳳一激，徐謝意將功贖罪，遭天王打得不成人形…

龍王見知秋身旁似無高人相助，欲趁此時將知秋一舉成擒，而天王則揚言要知秋領教他的「九天神烈變」。在這種時刻，居然還有人高喊要助知秋一臂之力？回頭一瞧，來人正是卡爾?!還有上官風雲…卡爾非但沒死，他還端來火力更爲強大的武器，那就先跟天王、龍王暖暖身吧…

天王與龍王伏法之後，就只剩下光明「剩」王了…知秋此言一出，惱得光明聖王七竅冒煙，隨即祭出九天降魔大法…這魔頭煞是可怕，落敗後竟使出「天人共滅」自行了斷…

楚道長問起知秋方才所使劍法是何來頭，威力竟如此強大。知秋答以是在極度悲傷之餘，突發靈感，將「臥龍訣」與「三歎劍法」融合成新的一種

劍式，此外，更得感謝無相大師臨終前交予「易筋經」，否則，單憑自己本事，恐無法與光明聖王戰至最後。

▼這…擺要打很久喲！

▲天王隨地…大小便？

眾人沉浸於危機解除後的寧靜氣氛，這廂又冒出一句「皇天不負苦心人」…是段興！他居然想要知秋的「臥龍兵鑑」…日防夜防，家賊難防，知秋這才明白，段言當設下狼羣十八道秘道原是為了防有心人盜取「臥龍兵鑑」，段興因潛進秘道誤觸機關，故導致雙腿殘廢。

段興催促知秋交出兵鑑，但阿鳳提醒他須慎防有詐，另一個不大同，段興見知秋猶豫不決乃施開人情攻勢，謂好友卜爾墜入崖底因他才得救；況且，當日與阿鳳誤陷莫愁嶺秘洞也多虧他的「七星追魂步」才得脫困，還有，若無他提供藥方，阿鳳恐怕早已撒手人寰…

正所謂金錢債易償，人情債難還，當知秋此刻不免陷入兩難…「臥龍兵鑑」原是段家所有，他有何理由據為己有呢？知秋決定要交給段興，當他手伸出時，卻立即遭人由半空截走，施輕功之人，正是公孫得意…

▼那還得先買塊地耶！

▲好啊！我想這一峽…

公孫得意已故視乃段興而何救徒，否則愧對段氏一族，段興見是師叔不敢作怪，連聲告饒；多虧有知秋代為求情，公孫得意遂決定將逆徒帶回鐵山島囚禁，免得危害世人。

公孫得意感嘆紫嵩與知秋無緣，當日要撮合二人的苦心還是敵不過天意，他決定將紫嵩骨灰帶回鐵山島與妃冬及丁辛葬在一起。至於段興，則知秋日往段氏父女墳前燒香拜祭…

事情總算有了圓滿的結局，王官風雲回丐幫會之前與知秋相約，有空到煙波鎮找他一起搭竹筏游江；卜爾則嚷著在中原未玩夠。他想再死一回嗎？

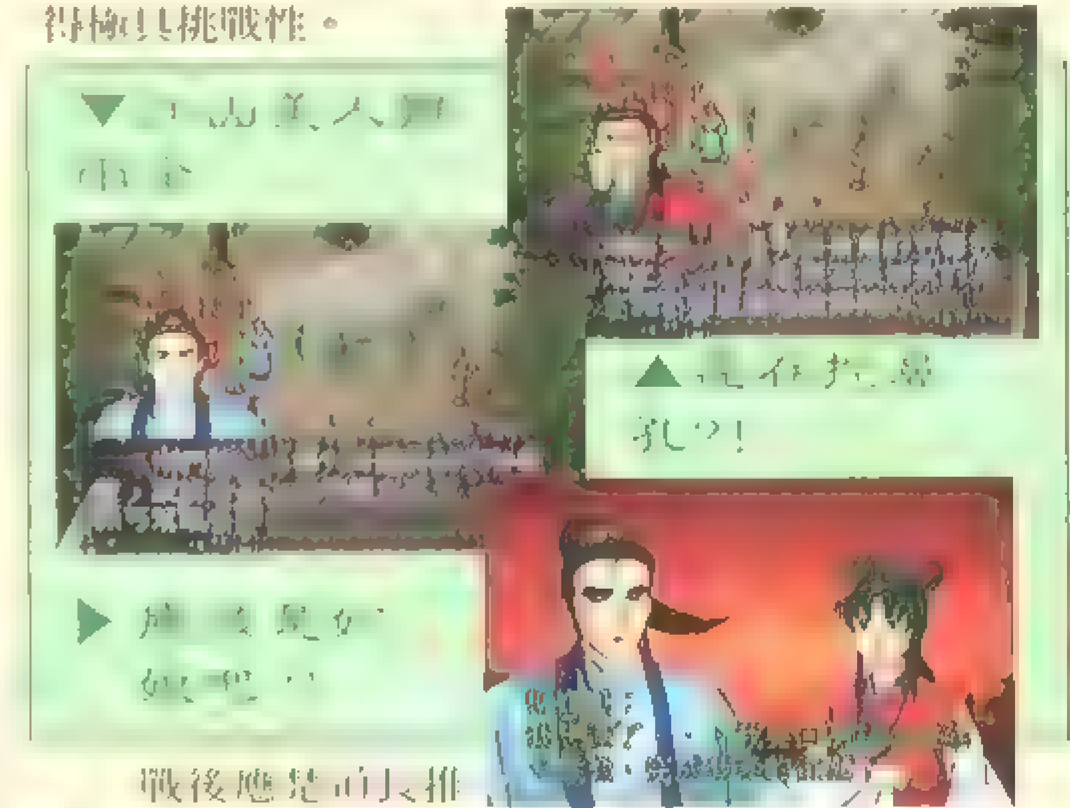
辭別眾人之後，知秋與阿鳳攜手踩著夕陽離去，兩人身影逐漸埋沒於鄉野小路…阿鳳一路上絮絮叨叨地說個不停，她計劃要先養幾隻小蟲、蜘蛛、蠍子、蜈蚣…

結局(二)　2

楊青臨終前若答應他要接任幫主之位，則楊青會交一鎮幫之寶「打狗棒」和「降龍十八掌」。接下來也簡單許多，會省略五毒教和少林寺之行，而直接赴武當山參加武林大會。

面對存謝的神箭，知秋必須端出「打狗棒」，並使一招「降龍十八掌」以取信眾人。空元大師上山宣告無相大師已遭魔教殺害，眾門派乃逼知秋獻出「三歎劍譜」，以免殃及眾人。

光明聖王出現時，身旁會有天王、龍王和緊那羅王，因為沒有五毒教之行，所以緊那羅王留待此時才上場。卜爾和上官風雲出現後，連同知秋和阿鳳，四個人必須先勝過三大法王再與光明聖王對決…其間最大差別在於少了少林寺之行，因無「易筋經」故，知秋內力無法昇至最高。加上未與少林僧眾交手，無法取得舍利子，而舍利子在生命垂危時能夠自行補滿生命值。缺了這兩項利器，決戰會變得極具挑戰性。



戰後應是由長推舉，知秋會登上武林盟主之位，而徐謝一丐幫幫也誓死效忠張幫主。但是蒼山派的姚繁出面指稱正邪不兩立，知秋身邊的阿鳳不正是五毒教人？難道丐幫眾弟子們不怕夜長夢多？

這話惹得各門派群起反對新任盟主與五毒教人為伍，知秋為不負楊青生前所託，乃選擇留在丐幫，辭武林盟主之使，重振丐幫威名。阿鳳則獨自回到萬林山，矢志重建五毒教。

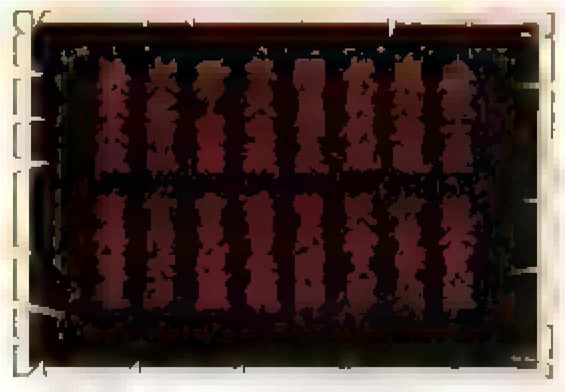
這個結果使得後期的張知秋轉而戀棧名利，既然當初在雨大爺面前允諾背對阿鳳的承諾，而答應出任幫主，今日何以不能棄阿鳳而就武林盟主呢？

最重要的一點是，光明聖王在去世後拋下的「這兩個沒用的廢物」，在這兒會變為「這三個沒用的廢物」哦！

本篇完

中文版 水滸傳 天導一〇八星之心得分享

APOLLO

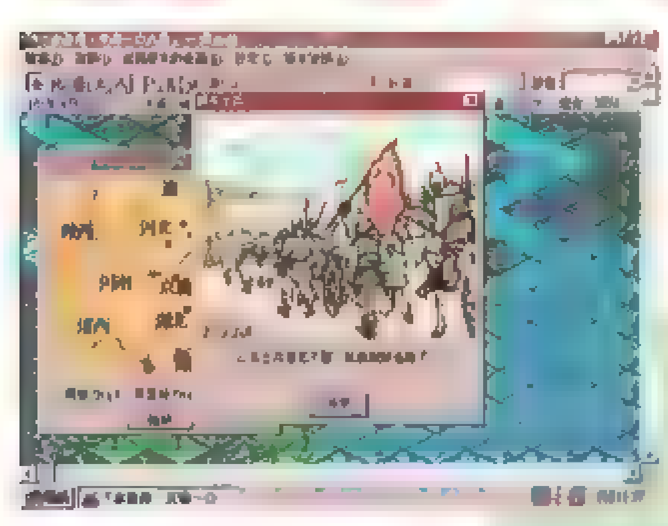


「水滸傳」是以北宋末年爲題材的一部小說，有的傳言說作者是施耐庵（這也是目前大家較爲相信的一種版本）、也有的說是羅貫中，也有說是兩人合著，但至於眞相如何目前已不可考。在南宋時期的客棧說書世界中，就流傳有很多關於宋江三十六盜賊的插曲；而在元代則有戲曲，傳到了明代，竟產生了將其成員膨脹爲[illegible]八人的小說。之後更有人稱「天下之文章無出『水滸』右者」，該書行文奇妙快絕，眞可謂奇書中的奇書。它的妙處令人無法再爲其增減半分。我們似乎可以從「水滸傳」中體會到，梁山泊的好漢們秉持著正義，堅強地與掌控政權的奸惡之徒們周旋，在兵戈劍戟中將自己的生命燃燒於瞬間的悲壯感覺。

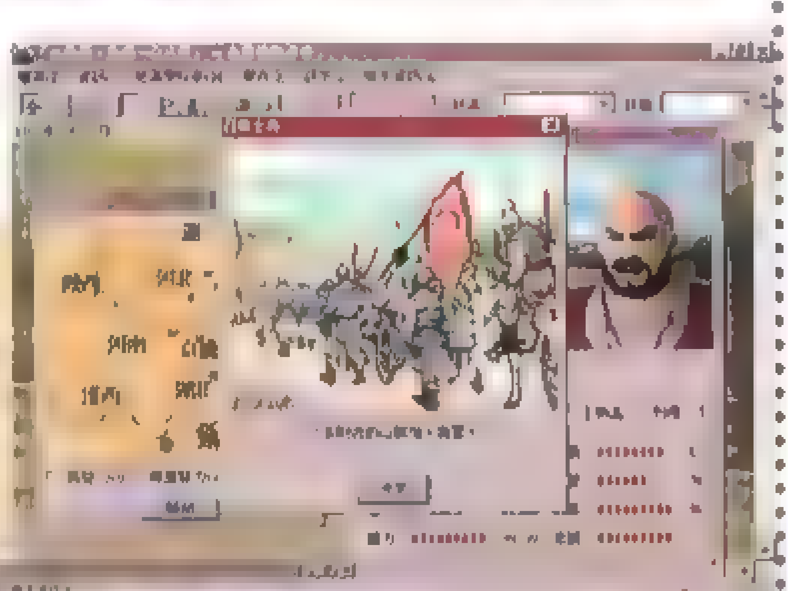
接下來我們就要開始進入主題了，筆者將自己的攻略心得大概地分成五部份（分別爲流浪篇、內政篇、外交篇、軍事篇、戰鬥篇）來與諸位玩家一同分享，希望能對大家有極大的助益。

《流浪篇》

在「水滸傳 天導一〇八星」中共有兩個劇本，其中劇本一可選擇的好漢有花和尚魯智深、青



面獸楊志、行者武松、豹子頭林沖及九紋龍史進等五名，除了在少華山建有要塞的史進外，其他人都是在流浪中；而劇本二可選擇的好漢則包括：托塔天王晁蓋、混江龍李俊、撲天鵰李應、混世魔王樊瑞、呼保義宋江、黑旋風李逵等六名，在這些人之中，除了宋江與李逵外都已有自己的根據地。綜合兩個劇本後，發現有一半之強的好漢在遊戲之初都是處於亡命流浪的狀態，故基於此點及「好的開始是成功的一半」的兩個原因，筆者決定闢出一篇專門介紹流浪時期該做的事。



在流浪期間，玩家最終的目的就是找尋一塊山明水秀、物產豐饒的要塞做為初始的根據地。

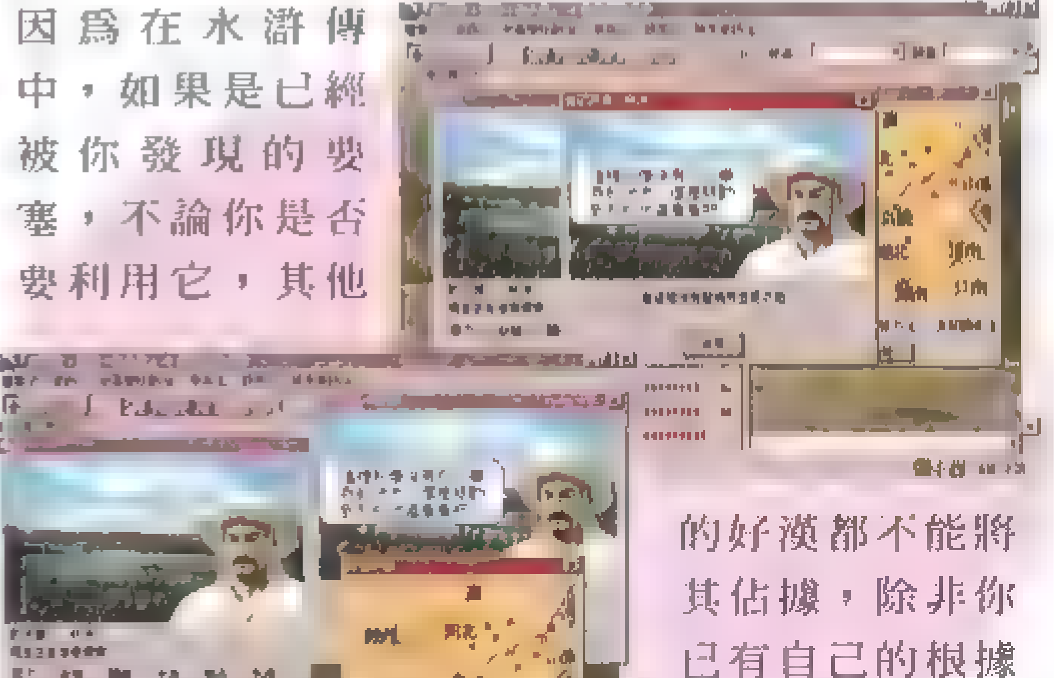
要選擇適合的山寨大略要注意幾點，例如山寨本身的條件；也許有人會比較喜歡找個易守難攻的山頭做為堡壘，但筆者則傾向於找個地勢不怎麼陡峭但資源豐富的要塞，因爲相較於前面的選擇，後者顯然在開發上可以容易許多，且其成長的空間也比較大。一般會造成易守難攻的情勢，往往都是因爲山寨中擁有許多高山峻嶺及汪洋大海，相對來說，領土內可供發展設施的地區也會變得比較小。再者筆者覺得在水滸傳中地勢對於戰鬥的勝負影響很有限，也就是以往古戰場上地形左右戰局的情況將不復見，所以選擇一處地勢低平、經濟發達的領地是蠻不錯的抉擇。

在流浪的過程，除了一方面要探索適合的山寨外，另一方面也要積極物色優良的伙伴。雖然在流浪中遭逢人材是屬於可遇不可求的隨機事件，所以會碰到良駒與駑駒完全不是你可掌控的；但因爲流浪時期身邊的好漢最多僅允許五位，故一定要慎選投誠的人員，以免名額被一些爛貨佔滿了。一般來說，各方面能力都在30以上的人才考慮錄用（除非「她」或「他」的職業是屬於少女或色男，才能破格採用，因爲這兩種人在對於日後人才的加入上有蠻大的幫助）。

除了考量人才本身的能力外，他們的職業也是決定是否錄用的重要評估點，如果能夠平衡要塞中好漢們的職業當然是最好的，但通常不易達成，不過至少要有一名是酒商或藝人，因爲這樣才可建立酒館或鬧市，以進一步吸引週遭的好漢登門拜訪。

上頭所言大致描述了流浪中的主要事項，但還有一項是最最重要的一環，它關係著你的山寨是否能夠屹立不搖、是否能夠永續發展，這個超級重要的因素就是你山寨內的金錢與米糧數！在流浪的過程中，不時會有農民捐助糧食或奪取山賊黃金的隨機事件發生，且隨著流浪時間愈長，可獲得的意外之財就愈多，故在尚未蓄積一籮筐庫存時，最好是繼續流浪，直到金達一仟、食糧達五仟以上才可停止這種飄浮的生涯。因爲如此一來可維持手底下好漢的忠誠度（每個月都必須支付好漢薪水），再來可確保麾下小兵的數量（小兵每個月都會耗掉一部份米糧）。

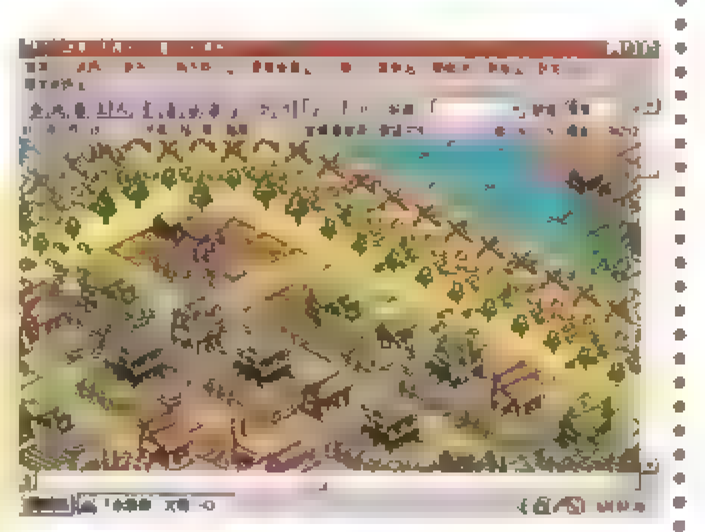
也許有人會因爲擔心已找到的中上級山寨會被別的好漢佔據，故不再繼續找尋更好的，而屈就自己於次等的領地落草爲寇，其實這是玩家的多慮；因爲在水滸傳中，如果是已經被你發現的要塞，不論你是否要利用它，其他的好漢都不能將其佔據，除非你已有自己的根據地，這種效應才會消失。



《內政篇》

關於要塞本身，最重要的莫過於糧食的確保與黃金的收益。在水滸傳中可以產生這兩樣東西的設施真是五花八門、種類繁多，但在這些設施中筆者認為值得推薦大量建造的僅有幾項，分別是耕地、酒館、市場。之所以會建議玩家將生產食糧的重心放在耕地而非漁場的原因，乃是因為每年的漁場收獲的增減，完全是取決於未知的漁貨量，因此還是將大半的糧食生產委託耕地來得較為穩當；而選擇酒館與市場的主因，一方面是因為投資報酬率高，二方面是因為酒館可以吸引到許多人才前來要塞訪問，使玩家可以藉此招收正在流浪的好漢，遂而壯大要塞（如果營內中的好漢有人為藝人時，也可以考慮用鬧市來替代酒館，不過，酒館的確對於人才是比較有吸引力）。當然不是說筆者介紹了上述三種設施，玩家就僅建造這三種，因為要塞還是必須有各色各樣的建築，才能尋求平衡、自給自足，筆者的意思只是建議你可以多蓋上述三種設施。

在設施建好後，最好讓擁有該技能的好漢進駐開發（如：在耕地內放置職業為村民的好漢、在藥舖內放置職業為醫生的好漢），這樣不僅可以加快設施的成長（當設施成長時，居民的信賴度與熟練度也相對地上揚），還可提高好漢本身的職業經驗值、臂力、相關的能力（何種勞動設施可成長何種能力的對應表，請看表一）與忠誠度，真是一舉數得。但對於那



些一無所長的刁民，也不要讓他們閒著，還是可以請他們去支援各種設施或進行山寨巡狩，雖然其對設施成長的貢獻低於有專長的好漢，但總是了勝於無；另外當好漢的忠誠度不高時，如果派遣他（她）們去設施內部工作，往往只要體力稍微下降，他們就會有想休息的念頭，所以別忘了提供他們30至50的工作金，好改善這種情況。

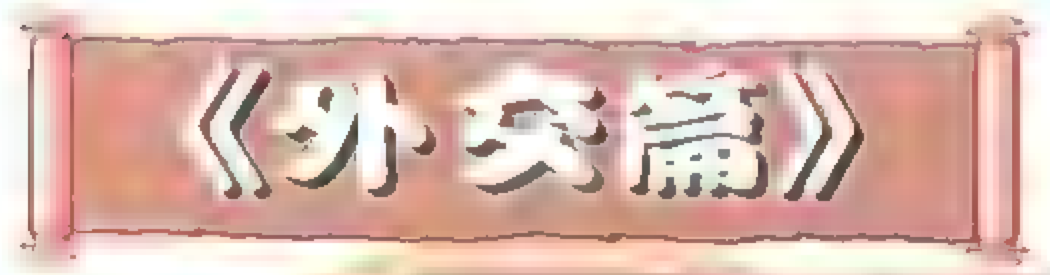
在開發一個新山寨前，最好可以事先做一下都市規劃，以使設施達到相輔相成的作用，例如說：市場、酒館、藥舖這類場所都有相同的傾向，因為它們都有繁華街道的性質（想知道各種建築對周遭環境的影響，請參閱表二所列），所以如果將它們建設在一起時，我們就可以發現它們之間會產生互相影響的正面相乘效果，故可以把山寨劃分出工業區、商業區、綠地等，這樣一來所有的設施都能發揮出比它們原來更高的功效。

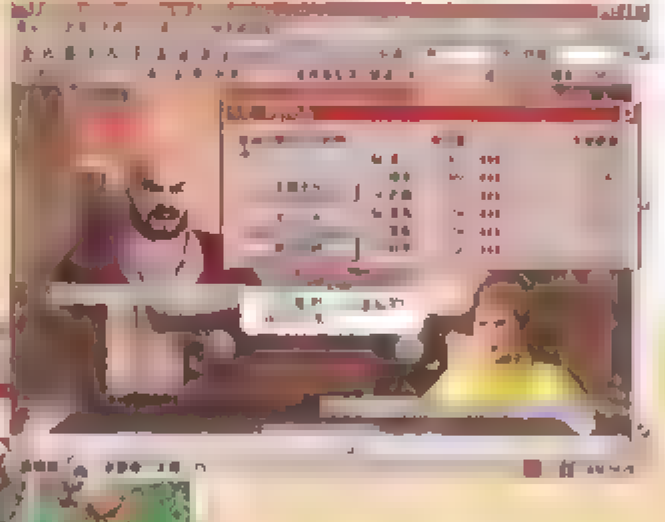
開疆闢土固然重要，但就如同硬體與軟體相互配合、缺一不可的關係，維繫人才與廣納賢才亦是內政的主要工作。當一名好漢的忠誠度在50以下時，隨時將有變心的可能，且對於工作也比較怠惰，時常都會有想休息的傾向。在水滸傳中，提高武將的忠誠度有兩種方式，一種是舉行宴會，一種是賞賜，前者提高的幅度較低，但一次可針對多數人；後者僅能提昇一位，但幅度很高。當山寨內大多數的好漢忠誠度都不高，或者沒啥寶物可給人時（如遊戲之初），即可選擇前者會較為省事；但如果在遊戲進行了一段時間後，也許只需用後者來針對新加入的好漢。

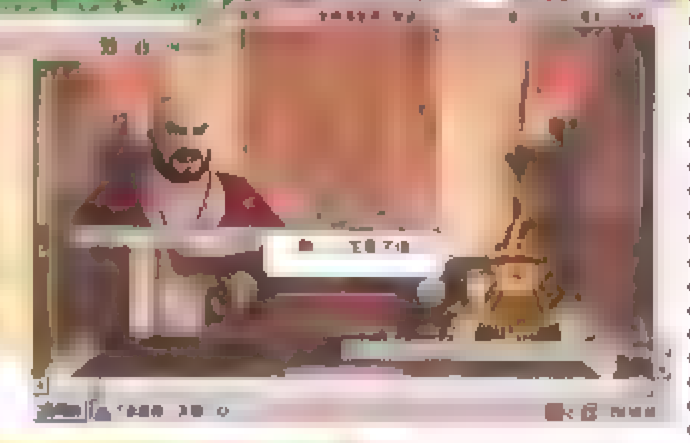
水滸傳－天導一○八星之心得分享

一位好漢每個月必須支付他們10金做爲薪餉，不然其忠誠度將急速下降，所以一定要避免缺乏黃金的情況。如果山寨內有酒館或者開市，將會大大提昇許多各路英雄前來山寨的機率，此時即是招募他們的最佳時機，在招募前可先聽聽傳言，以免白費功夫（如果傳言是一定會同意加入，那招安的工作十之八九會成功；如果答案是很難說，也是值得一試，最好打俊男美女牌；如果傳言是很困難，則除非有國色天香、沉魚落雁的美女或潘安再世的帥哥，否則就勸你別浪費精力了。

在水滸傳中的商業交易設計上有一個很大的漏洞，即是物價的波動指數太過劇烈，也就是玩家可以輕易地藉由操控市場的買賣（買低賣高）來獲取暴利，如果刻意運作，一年所賺的差額絕對是稅收的數倍；且隨著買賣的金額愈高，可賺取的利潤就愈多，所以玩家如果想在短期內致富，也許可考慮玩玩期貨（即大量買進市場的商品，使其價格一路攀升，再大量賣出，賺得之間的差價）





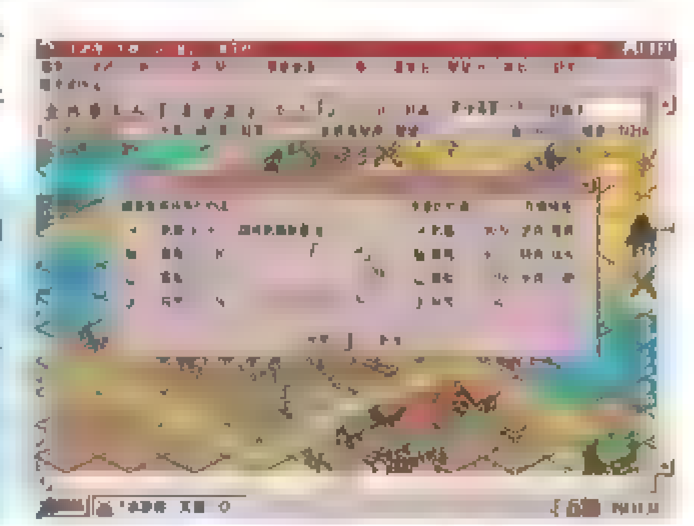


雖然在水滸傳中外交與其它各方面比起來，並不是頂重要，甚至是沒有可無的，且它的變化很少，沒有什麼可揮灑的空間，但筆者還是覺得它亦有其存在的價值，因爲如果能善加利用，將可縮短完成大業的時間。怎麼說呢？因爲在水滸傳中要侵略別省的山寨，必須有兩個條件：一者是要先把自己省份內的其他勢力清除完畢；再者是所要攻打的省份與好漢本身的任一領地有相連接。但如果利用一種特別的方式，即使不將內患一一掃平，也不用管是否有相連，都可向外發展，這方法就是透過外交和其他勢力結成同盟，如此一來友邦的領地亦等於你的領地，好比在劇本一中，李俊如果和歐鵬結盟後，他就可以在不摧毀歐鵬的情況下，即能對湖南出兵；或者說，李俊本身支配了湖北，而河南又被人佔領時，如果他再與陝西的史進結盟，那李俊就可以對河北地區進攻。所以在水滸傳中，外交的最主要目的就是提供一個彈性的作戰模式，增加侵略對象的選擇機會，以利玩家採行全方位的攻擊。凡在同盟期間內（9個月），雙方是無法作戰的，故要慎選結盟伙伴，以免延誤了最佳攻打時間。

除了上述所言外，事實上，外交還有另一項功能，即是誘敵入侵、以逸待勞；經由玩家的挑釁，讓其它好漢前來攻打，通常在雙方實力差距不大的情形下，幾乎都是由玩家穩操勝算，所以這也不失爲壯大好漢陣容的一個方法。

《軍事篇》

除了確保要塞營運不可或缺的金錢與米糧之外，軍備的充實也是須同時進行的一個重點工作，其包含的工作內容有建設軍用設施（如：軍營、練兵場），與製造軍需物資。在玩家將好漢的理想士兵數量設定後，一種是慢慢等待它自行增加，另一種是利用軍營的功能，快速徵召，一口氣達到目標數量的方法，故軍營可說是維護要塞安全的最基本設施。



根據筆者的建議，在遊戲之初，盡可能地多建幾座軍營，並不時地派遣好漢將營內

Solution

的士兵編入軍隊中（當然是以能力高強的好漢爲優先考量），一旦己方的士兵總數約爲其它勢力的二倍左右時，即可考慮遠征他處（可先選擇高俅的領地或早已成立山寨的勢力）。之所以要在一開始即積極經營軍營，是因爲在剛開始時，大家的兵力都十分薄弱，只要選便徵個五百、一仟個士兵，就可算是當時的超大軍團了，故在攻打別寨上十分容易；而建議先找高俅手下或占山寨開刀的理由，則是一方面可獲得較多的戰利品；另方面也正由於他們手頭上的資源較多，故其在士兵的成長數目將會比你迅速，所以對付他們最好的時機，就是趁他們還未壯大前先將其剷除。再說那些新成立的山寨因爲資源並不充足，故士兵成長的速度將十分不理想，所以也不必急著把他們列爲頭號狙擊目標，等吸收了高俅或舊勢力的金錢與米糧後，再一一將其收平亦不算晚。不過當小兵數逐漸增加時，千萬要非常注意糧食的補給，因爲當糧食不足時，小兵的減少速度是呈成等比下降的，往往都會令你措手不及。

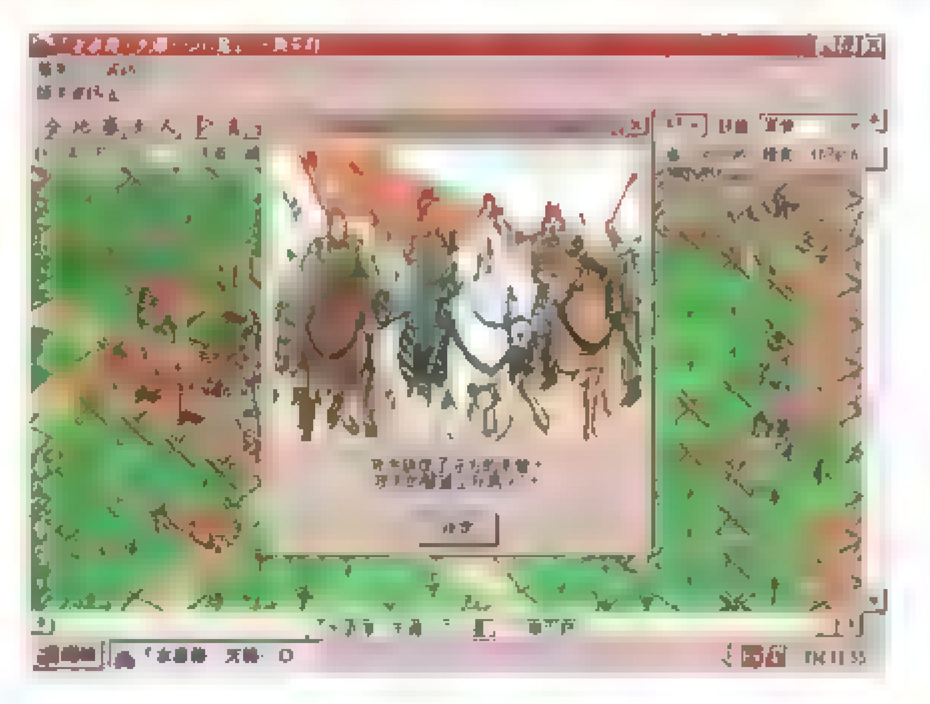
除了軍營外，練兵場亦是想贏得勝利所不可或缺的建設，其建設的數量約爲軍營數的1/2即可，通常上述兩者都會選擇建築在本營的附近，這是爲了能讓在軍營緊急徵召的士兵，可以馬上拿到積存在本營內的各種武器裝備，並能立即投入訓練行列，縮短培養一批強大軍隊的時間。

雖然各式軍種裝備是可以和商人購買，但基於要塞自給自足的原則，還是自行生產才是長久之計。在水滸傳中的軍needs種類共有四種（武器、兵馬、軍船、符咒），其中武器的作用是提高士兵們在戰場上的攻擊力，而軍船則是可避免士兵們在渡河時溺斃，所以筆者建議無論如何，每位士兵一定要備配這兩種裝備，至於兵馬，則是需參照好漢本身的能力，如果帶兵的好漢對騎兵非常拿手（如：花榮與關勝）時，將其麾下的士兵都裝備駿駒，無疑猶似如虎添翼；但相反地萬一碰上那種陸上一條龍、馬上一條蟲的武將（如武松、魯智深），配給他們馬匹，反而會大幅降低他們的戰鬥力，所以在決定軍事配備時不可不慎。兵馬除了可強化或減損軍隊戰力外，還可提昇在戰場上的機動力，所以基於這個理由，玩家應在考慮好漢的適性下，對騎兵做一定比例的配置。

再談到符咒，它是一種可讓玩家逆轉乾坤、以少擊眾的法寶，如果使用符咒的好漢其智力在八十以上時，就絕不會有失敗的情況，但如果其不足八十時，就有可能會造成一些奇怪的效應（如改變天氣、使好漢睡覺），有時甚至會導致一些反效果；不過根據筆者的經驗，除非是智力真的太低，否則因爲使用符咒而造成嚴重後果的情況十分罕見，故原則上建議大家還是把每位武將都多少配置一些兵符，因它在恢復體力上非常好用。

綜合以上，鐵匠鋪與造船場是須優先建造的，再來才是考慮牧場與道觀（因爲這兩者的需求量比較小）。一般來說，一處要塞建造三、四座鐵匠鋪與造船場、兩座牧場、道觀一座應該就可以應付需求了。這四種建物在其周邊都有森林的限制，因此也可比照市場、藥鋪、鬧市等規劃在一起，不過切記勿將牧場與軍營相鄰。

在遠征目的兩個項目中，「掠奪物資」是避開正統的戰鬥，以破壞敵方設施爲要點，回合數的上限爲十五回；「佔領要塞」則是正面與敵人交鋒的作戰，其回合數的上限爲三十回。即使玩家你在遠征目的上選的是「佔領要塞」，仍可對敵人的設施進行破壞，但如果你沒在三十回內解決對方，則他們的聲望將會上升六十左右，所以如要假佔領之名行掠奪之實，必須小心此點，這也是「掠奪物資」這個



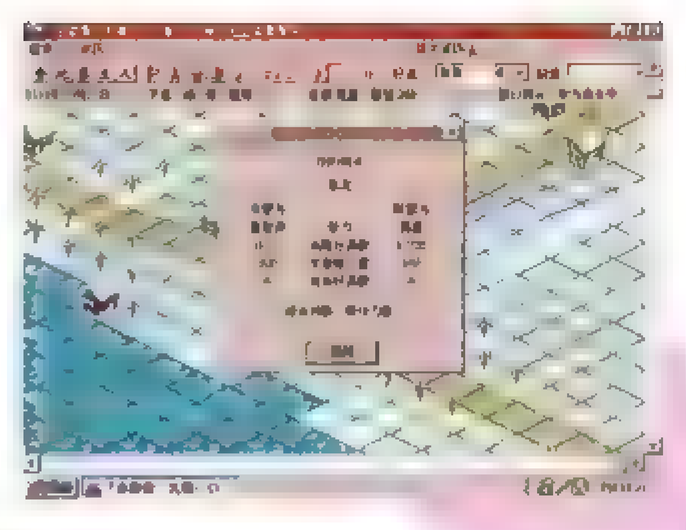
目的存在的唯一價值；因為如果以「掠奪」之名興兵，即使退卻也不算是打敗，自然對方的聲望也不會提升，但相對地，即使你將對方的山寨攻下也不會有太大的聲望上升。破壞設施的好處就是可以獲得寶物，而何種設施可獲得寶物？詳請參閱表五。

水滸傳中的戰爭，主要有三個目的，一是提高本身的聲望（在聲望未達1000時，將無法得到討伐高俅的聖旨，也就是無法將位於東京的高俅徹底消滅）；二是擒獲能力高強的武將，使其加入己方陣營（如一〇八星宿中原本在當官的秦明、呼延灼、關勝等），三則是富強本身的經濟能力（因為搶別人的總比慢慢生產的快）。以往的所有在內政、外交、軍事上的努力，都可說是為了成就一場場勝利的戰事，所以戰爭可說是本遊戲最重要的一環，因而如何謹慎評估敵方戰力，事先做好戰前準備，以免之前的心血付諸流水，是我們在水滸傳中最要的課題。

在決定要進攻後，可先調查一下它屬的多個山寨戰力如何，再從當中挑出有勝算的先攻。俗話說的好，無毒不丈夫，所以在決定好目標後，也許可考慮派遣一批盜賊對敵方的武將下迷魂藥，好使他們出師未捷身先衰，當前驅迷魂大隊前進到敵方開始使出下三濫的手段時，就是正規軍要從山寨出發的時候了，以免時間相隔太久，藥力一退又給敵人恢復的機會。

講到此處，就不得不提醒玩家，如果你預備將盜賊們用來耍某些計策，就不要幫他們配置士兵（除非在盜賊當中有各方面能力皆不錯，而你又打算帶他出征的例外），因為一旦他們被捉之後，所有的士兵數將自動解散，即使你把他們從大牢裏救出，仍須重新召募、訓練及配備士兵，所以與其做白功，不如在當初就不花費此方面的心力。

再來我們談談出陣成員的安排。一般來說，筆者是習慣採精銳盡出的方式，因為電腦很笨，它只會以士兵數的多寡來判斷這個山寨的武力強度，即使山寨內全剩下一些阿貓阿狗，只要士兵數在800～1000，幾乎就不會被攻擊，是不是絕對很難說，但就筆者玩了數百小時的經驗，這還算是個真理。



到遊戲中期後，玩家手下的高手良將真是如雲如雨，要如何選擇到底要派遣誰呢？通常如果是以掠奪為目的時，筆者會選擇能操縱騎兵、機動性較高且臂力強大的武將，而如果是以佔領為目的時，筆者建議除了考量臂力外，還需評估其智商，以免不到一回即中了別人的妖術，而動彈不得；此外，最好搭配二位法力高強的僧道，好讓戰術的運用能夠活絡，至於機動性就不是那麼重要，因為共有三十回合可以利用。

當要進入敵人本營處的中心地帶時，最好能讓一些擁有高強盜賊能力的好漢當前鋒，因為往往在敵方本營周圍有許多陷阱，如果有盜賊的話，就可以引導部隊避開危險，甚至解除這些陷阱。

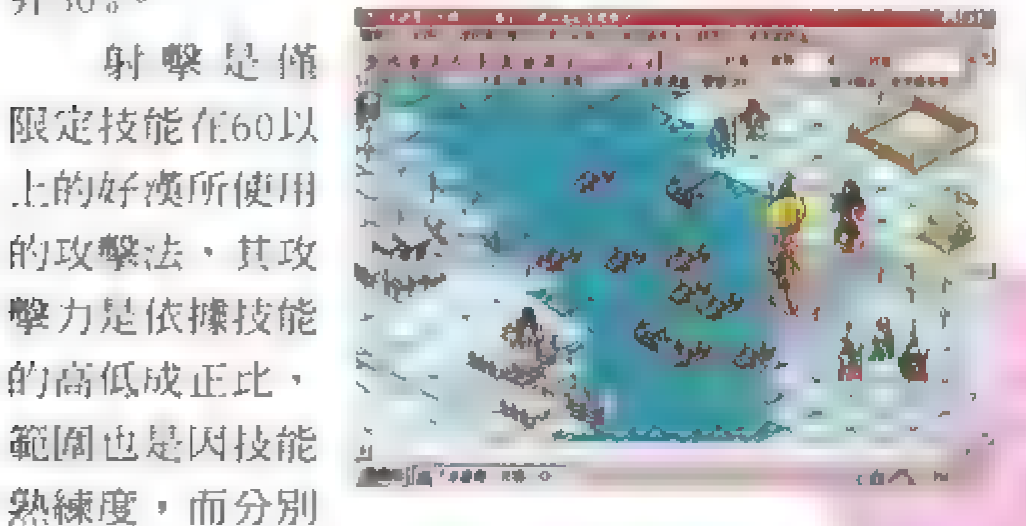
戰鬥的勝利條件有兩種，一為將敵方的所有好漢俘虜，二為將敵方的本營摧毀，因為電腦的AI非常低，幾乎不懂得保護本營與回防，所以只要先將敵人的軍隊誘至前方後，即可派遣本身1/2的軍隊直搗黃龍，強攻對方的本營，不消數回即可獲得勝利。但通常是在敵我實力懸殊之際，筆者才會選擇用這樣條件獲勝，因為用這種方式有一個缺點，就是會漏失掉捉住敵陣營中能力高強的好漢，且那些未被你打敗的優秀人才，會撤退到同屬一個勢力的相鄰山寨，而導致其它山寨的強大，使往後的攻堅之路更顯困難。

如果遠征部隊的機動力有很大的差距時，在不對戰力有很大影響的前提下，最好是讓所有的部隊步調一致地前進，不要有游離部隊的出現，尤其是會使用妖術的武將，絕不可使其單獨存在，因為他

們大部份的臂力都很弱，所以一落單可能三兩下就被對方給解決了，自然也別讓他們位在戰場的中心，只需讓他們在一旁觀戰，靜待陰天的出現即可。

接下來我們就來說明在前線最重要的物理攻擊。首先是臂力的攻擊，如果是一個單位進行頑強攻擊時，這種攻擊約只有三分之一程度的威力；如果是以圍攻方式攻擊的話，一起參與圍攻的好漢的戰力都會有兩倍以上的提昇效果，且在圍攻時只有發起圍攻口令的好漢會損失體力，所以圍攻是一種極佳的作戰策略，可多多善加利用。

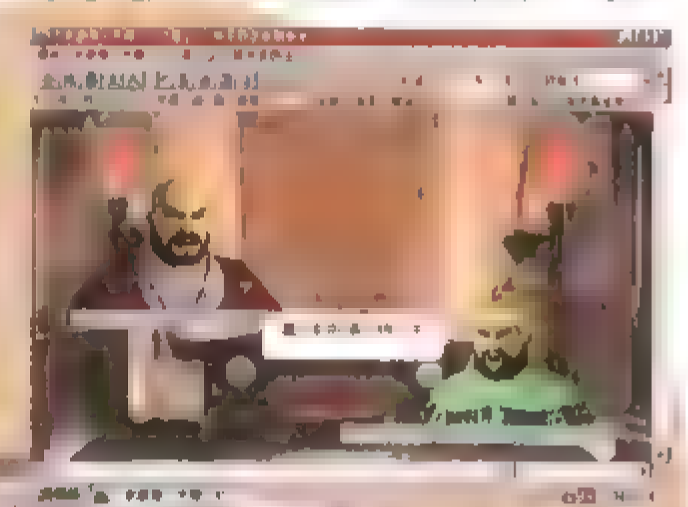
至於突擊的最好使用時機，是當敵方武將與我方將領的能力有蠻大的差距（如臂力相差10以上），因為在這種情況下通常可以在一回合內就將對方擒拿到手，且在捉住敵方武將時，我方的好漢往往都會士氣高昂，如此不但能再度行動，攻擊力還會上升50%。



射擊是僅限定技能在60以上的好漢所使用的攻擊法，其攻擊力是依據技能的高低成正比，範圍也是因技能熟練度，而分別可傷害到二至五格外的敵人，但是在地形有高低起伏時，可能會縮小原本可射擊的範圍；連續射擊的回數也是由技能（包含裝備上武器後的數值）來決定，未滿80的人兩次，80～100是三次，超過100以上的可以有連續四次的射擊機會。狙擊是針對敵方武將直接給予傷害，輕者減少好漢的部份體力（其傷害程度依照射擊者的能力有所不同），重則造成好漢死亡。另外當持有大砲這種器械時，將可以發揮比原先更大的效果；相反地，當玩家成為人家的箭靶子時，若選擇躲避箭矢的防禦動作時，被傷害的程度可以減去三分之一，而擁有盾牌的好漢則可以防止這類的傷害。

能夠給予多數敵軍傷害的攻擊法是妖術，但只限定在陰天下才能使用，如果智力在八十以上且又持有一百張以上的符咒時，就可在不太消耗體力的情形下使用妖術；如果智力未滿八十的好漢，也可藉助符咒之力來行使妖術，但這些好漢依據其本身智力的高低，分別有[illegible]的機率會失敗，這時可能會讓我軍反而蒙受損害。妖術的成功與否取決於智力的差距，成功時敵人會陷入混亂、智力低的人體力會銳減到一成以下，士兵也會損失一百人左右，故可說是毫無抵抗之力；如果在這時隨即展開突擊必能大獲全勝（如果擔心體力不足的話，可以配合圍攻的攻擊方式），當鄰接的敵人士兵數量在一百以下，可以對他發出單挑的要求（雖說為要求，但事實上他們根本無法拒絕），不過如果是在臂力相差懸殊的時候，很可能還沒將對方捉到，就錯手將他打死。

除上述的這些攻擊花招之外，智力在60以上的好漢還可以使用火計，以減少硬碰硬時士兵的損失；臂力60以上的好漢則可在岩場推動巨石來給予敵方傷害；甚至如果在水閘上配置好漢的話，可以藉此控制水閘的開閉，進而使原本乾涸的地形，一瞬間變化為河川，造成下游的好漢受到傷害。

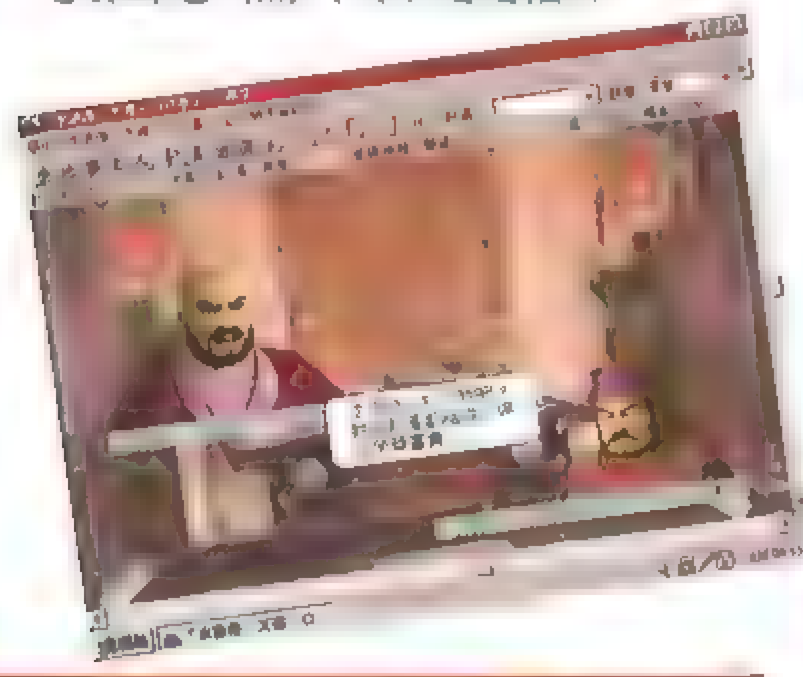


當玩家勝利時，可選擇是否要統治新的山寨，其原則猶如當初選擇新山寨般，也就是考量其

表一、建設時所須的職業與可成長的能力

設施名稱	必要職業	[illegible]
耕地	村民	臂力
漁場	船夫	技能
市場	商人	智力
酒館	酒商	智力
鬧市	藝人	技能
軍營	-	-
練兵場	力士、2級刁民	-
瞭望台	3級刁民	-
鐵匠鋪	匠人	技能
牧場	山居者	技能
造船廠	2級匠人	技能
道觀	道士	智力
藥鋪	醫生	智力
柵欄	2級學士	-
陷阱	盜賊	-
水閘	3級匠人	-

目前的價值與地理位置。通常筆者會在攻打前即決定是否要這個山寨，因為這會影響到在攻打過程中是否要對這山寨進行設施破壞。而俘虜的處置，筆者建議除非是在遊戲之初人才極缺的情況下，否則各方面都未達30以上的人，也沒有讓其活在世上的必要（當然如果他「她」是俊男美女可免一死，因為他們可以利用在招募人才上），對於那些能力高強卻不歸降的武將，絕不可縱虎歸山，一定要將他們關入大牢慢慢招降。

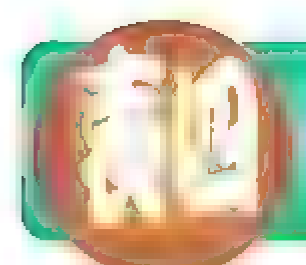


職業	等級	姓名
醫生	5	安道全
學士	4	吳用
藝人	5	高俅
匠人	4	徐寧
山居者	5	方臘
酒商	3	幽西孛瑾
商人	5	盧俊義
少女	4	李師師
色男	4	燕青
船夫	4	李俊
村民	4	柴進
盜賊	4	時遷
道士	5	羅真人
刁民	4	呼延灼
力士	4	任原

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	金	—	—	○	◉	—
[illegible]	武器	○	○	—	—	—
[illegible]	軍船	○	◉	—	—	—
[illegible]	糧食	—	—	—	—	—
[illegible]	軍馬	◉	—	—	—	—
[illegible]	金	—	—	○	◉	—
[illegible]	符咒	◉	—	—	—	—
[illegible]	金	—	—	○	◉	—
[illegible]	魚	—	◉	—	—	—
[illegible]	金	—	—	○	◉	—
[illegible]	居民	×	○	◉	◉	◉
[illegible]	士兵	×	○	◉	◉	—
全部設施	居民	×	○	◉	◉	—

（◉：非常有利　○：有利　—：無影響　×：不利）

Solution



表四 - 盜賊與學士的能力

職業	能力
學士一級	增進友誼
學士二級及以上	解除盟約
	挑釁對方
	索要物品
	締結同盟
盜賊一級	盜竊敵人物品
盜賊二級	給敵人下迷魂藥
盜賊三級及以上	營救俘虜

表五 - 破壞設施時寶物發現之對應表

可能性	建築物	寶物種類	發現寶物
軍營	80%	武器、防具	各種武器與盾牌、聚獸銅牌、梅花甲
瞭望台	80%	武器	直刀、苦竹槍、訶藜棒、多節棍、飛蝗石、大弓
市場	80%	駿馬以外的其它東西	各種武器、防具、書籍、駿馬、財寶、藥
鐵匠鋪	80%	武器、防具、書籍	各種武器防具、鍛冶繪圖
酒館	60%	藥	金丹、醉醒丹、銀丹、黑丹、神丹
造船場	60%	書籍	水兵軍書、鍛冶繪圖
道觀	60%	書籍、藥	天書三卷、孫子、金丹、醉醒丹、銀丹、黑丹、神丹
藥舖	60%	書籍、藥	醫書、金丹、醉醒丹、銀丹、黑丹、神丹
練兵場	60%	駿馬、書籍	駿馬與步兵軍書、騎兵軍書、水兵軍書
民宅	50%	財寶	銀塊、徽宗桃鳩圖、蔡京書、丹書鐵券、色目絨毯
耕地	40%	財寶	銀塊、神運昭功石、青瓷器、大秦硝子圖
漁場	40%	財寶	銀塊、神運昭功石、青瓷器、大秦硝子圖
牧場	40%	駿馬、書籍	駿馬與騎兵軍籍
鬧市	40%	書籍、藥	國演義、三晉地圖、孫子、金丹、醉醒丹

表六 - 究極寶物一覽表

物品名稱	種類	效果	物品名稱	種類	效果
鉤鐮槍	槍	臂力＋13	銅鞭	鞭	臂力＋8
杵棒	棒	臂力＋13	點鋼叉	叉	臂力＋8
玄元混天劍	劍	臂力＋12	棗木槊	矛	臂力＋7
青龍偃月刀	大刀	臂力＋10	水火棍	棍	臂力＋5
二挺板斧	斧	臂力＋10	金輪砲	大砲	技能＋15
禪杖	禪杖	臂力＋10	一點油	弓	技能＋10
劈風刀	朴刀	臂力＋10	飛鏢	鏢	技能＋7
流星鎚	鎚	臂力＋8	徽宗桃鳩圖	財寶	忠誠度＋60

雙子星傳奇2 完全攻略(下)

奇兵大冒險

Twinsen's Odyssey™

"Take elements of *Tomb Raider*, *Prince of Persia*, and *Super Mario 64* and you're just beginning to scratch

作 者／RXZ

Zeelich 星

原想這一路應當可以順順利利地到達CX島，沒想到Baldino出門竟忘了加油，只好迫降在一處小島上，還把船身弄出個老大窟窿來，幸虧沒掉在海裡頭，當那頭怪龍的點心去了。Baldino說他需要點時間來修船，要Twinsen順便幫他帶點Zeelich人所稱的gazogem回來，聽說很夠力的；不知道他沒娶老婆，要那玩意兒做啥？「可是我得先找到CX島，破壞控制推進器的裝置才行啊！」Twinsen急著要找CX島，「沒錯！但是我隨時都可能要用到gazogem，而且我可以用它來強化你的噴射背包。」原來gazogem是油料啊！這老傢伙居然恩威並濟，「誰叫我們是同條船上的，幫你就是幫我自己囉！」Twinsen想想也對。

Otringal 島

在一堆礁石上跳來跳去，好不容易上到了岸上，這地方可真是熟悉得緊，不就是當日逃出來的地方嗎？連缺口都還沒補上，Twinsen看看四周笑了笑。另外一邊的出口也有一部巨型坦克在巡邏著。到了廣場，一位黑僧侶的佈道者正在吹噓，神將會重拾Zeelich四人種族的鑰匙，大地重新被開創，而怪物則會被拋向天際，祂將解除施加在Zeelich的詛咒，我們將獲得重生（感覺上好像是XX教在佈道…

來到了咖啡店，問客人如何前往CX島，他說那裡太危險了，沒有人敢去，從海裡伸出頭來的怪物會把人吃掉，但是還是給了線索，要Twinsen去問問Captain。「他是個老狂熱份子，在碼頭的末端處可以找得到他，大概也只有那個老瘋子會帶你去了。」這家店的領班跩得跟二五八萬似的，問個路就說要打人，Twinsen只好請他嘗嘗拳頭的味道；扁過一次之後態度就好多了，但是他也是不知道如何到CX島去，於是乎Twinsen來到碼頭上找Captain。

果然就像酒吧客人所說的，Captain是個怪老頭，什麼也許要、不要都可能，又是很貴什麼的，Twinsen一聽就知道他是要錢來著；只是沒想到這老傢伙居然獅子大開口，索價108元，他說：「有個從那兒回來的人在慶祝島（celebration island）上賣紀念品，你可以去問問他。」反正錢是身外之物，Twinsen給了錢，上了Captain的Leontine飛船，朝慶祝島飛去。一路上Twinsen在想，如果我的飛龍在這兒就好了…

在慶祝島上是一座神殿，裡面有著四大種族的塑像，碑文上記載著Zeelich的過去：

「從前，兩顆母星Zeer（太陽）和Lich（死星）在Oogh彼此相遇，地殼產生了劇烈的變動，於是Zeelich便誕生了；在這星球上開始有了生命，於是神的兄弟把光（Light）最年輕的兒子—Kard N' kom送到Zeelich來。可惜呀！不知道是什麼有毒的氣體從大硫磺礦裡擴散了出來，使祂的容貌變得醜陋不堪；因為這張可怕的臉，祂必須永遠躲避世人的目光，也不能再出現在眾神的聚會裡，到處都充滿著對祂的責難。Kad N' kom看見祂的名字從封神榜上被拭去，於是祂成了沒有臉見人的流浪兒—黑僧侶（Dark Monk）。Zeelich有四種不同的種族，被神遺棄的族人們必須永遠地戰爭，但是生命卻更加地成長茁壯；神的兄弟形成Zeelich新星之一的太陽Zeer，使得星球變成我們現在所見到“被雲層覆蓋和岩石隔離的地形”。」

「Dark Monk回來了。祂對祂的子民宣佈神的旨意，種族之間要想保持友好的關係，共同分擔使Zeelich回復美麗本色的工作，Zeelich必須受到這樣的詛咒。祂舉行了盛大的揭幕典禮，從死亡之雲裡出現了可怕的怪物，威脅著Zeelich的居民；Dark Monk製造了火山，它噴出的熔岩凝結成一座巨人的Dark Monk雕像，在每次的祭典裡，四重都將把Dark Monk的名字寫上，祂把鑰匙分成為四份，並昭示偉人的預言，在第10000個名字刻上的時候，分散在四個不同種族的鑰匙將再度結合，使怪物和雲氣消失，還給Zeelich人本來的原有面貌，生命將獲重生如同在伊甸園一般。」

在神殿外面找到了賣紀念品的小販，他說「CX島上有個議會秘密建立的關卡，不知道藏了些什麼；要到那邊去，你可以去找Rick那幫人看看。Rick是酒吧和港口的負責人，事實上他的產業可能還不只這些，他正打算成為Otringal的黑社會老大，也許他幫得上你。」Twinsen又在島上盤桓了一會，發現一株很大的綠晶石，可是卻沒辦法動它分毫，只好悻悻然地坐飛船離開了。幸好別人沒有開出那麼高的價碼，不然還真回不去了，Captain真是個吸血鬼…

Francos 島

Twinsen聽說gaz gem是在Francos提煉的，於是便前往Francos島而去，在Francos的商店裡，Twinsen看到了一把可以用來切綠晶石的手斧（pick axe），就順便買了下來。Twinsen在提煉油廠的門口，跳過了門旁的鐵欄進到裡面，在煉油廠裡面碰了好幾個釘子，才找到了gaz gem，要小心油槽和噴出來的蒸氣。在出口出來後，跳上了油桶又跳過了鐵欄回到村子裡，做漢堡的師父似乎在找什麼東西，不妨去告訴Twinsen，當然Twinsen也相當的同意他。

煉油廠入口

煉油廠之一

煉油廠之二

煉油廠之三

Otringal島

趕緊回到了Otringal，廣場上的士兵正敲鑼打鼓，要抓一個穿著短袍的叫做Twinsen的Twinsun人，連機場的通行入口也貼滿了照片，看來黑僧侶真的抓狂了，還是找到Baldino再說吧！把gazogem交給了Baldino，他把噴射背包要了回去，並說：「修好了之後會再呼叫你。」於是Twinsen來到咖啡店找Rick，這回領班的態度就恭敬多了，但是他說老闆不想見任何人，眼見不動強是不行了。Twinsen卯起來把守在內室的兩個保鑣給撂倒，拿了他們身上的鑰匙進去內室；見到Rick之後，他劈頭就罵「你就是那個惡名昭彰、急著買棺材的Twinsen是吧！我的朋友，你可真是來對了時候啊！你看看後面，全是警察呢！很怕吧？你他媽的有屁快放，你到這兒來想幹啥？」

哇靠！這痞子竟然拿警察來嚇唬Twinsen，黑社會請警察當靠山，有沒搞錯？不過Twinsen還是老實不客氣地跟Rick說了：「皇帝在CX島上建造了秘密基地，用來控制架設在碧月上面的推進器，它會把整個Twinsun星給毀掉，我必須到那座島上去，你能幫得上忙嗎？」Rick一聽，原本以爲Twinsen是要來挑場子的，頓時放緩了語氣說：「我很想幫你，但是現下我實在幫不上忙，不過呢！有個反抗團體也許可以。這樣吧！你去找Jonny Rocket，告訴他是Rick叫你來的，他會替你帶路的。他就住在上面城裡的帝國大飯店裡頭。」，原來Rick也不是什麼壞人，還幫了Twinsen大忙。

出了咖啡廳後，收到了Baldino的呼叫，說是噴射背包已經改裝好了，「也好！先去把噴射背包拿回來再說，反正這條路已經熟得不能再熟了。」Twinsen很快地就回到迫降處，找到Baldino取回改裝好的超級噴射背包，又回到了市中心；不過飯店的電梯卻在這時候出了問題，沒有辦法上去飯店，Twinsen晃呀晃的來到了賭場，也許這裡面會有線索也說不定，不然也可以賺點路費。

賭　場

Twinsen打定了主意就到賭場裡面，賭場裡有賽狗、抓蜥蜴，還有可以贏大獎的拉B\R，Twinsen當然是選最後一種囉！沒想到手氣真是好得不得了，Twinsen贏了不少錢，還拿到了一把參加賓果遊戲的鑰匙（三個都是鑰匙符號時），於是便進入裡面的貴賓室。本來還想贏個toyota還是pioneer　a-300的，沒想到主持人是個老千，才剛轉了轉盤就掉下一隻大鱷魚同黨，Twinsen拼了老命才解決掉兩隻大鱷魚（切記要存檔，不然打輸了就會被洗劫一空，其實那段動畫也蠻好笑的），從鱷魚身上掉出了一把鑰匙。

Twinsen裝上超級噴射背包，咻的一聲就飛過了瀑布，速度要比原來的背包快了很多，打開門後竟然是…一個流水崖，Twinsen嚇了一跳，把腳收了回來，又換上超級噴射背包，往山裡面的方向飛去。（如果你已經有了超級噴射背包的話，你可以從賭場左邊的缺口處，也就是門出來的地方，直接飛過去，不需要經過賭場裡面再出來），一直往裡面走去，終於看見了帝國大飯店。旁邊守衛森嚴的，大概就是皇帝的宮殿了。

帝國大飯店

Twinsen走進了飯店裡面，飯店裡面的舖設眞是豪華得可以，還有室內溫水泳池，想來要花不少銀子打點才行，但是服務人員卻告知只有會員才能進入，眼看自己的家鄉就要毀於一旦，Twinsen只好又拿出拳頭來解決問題了。把服務生打倒後取得進入的鑰匙，正巧有個老人躺在涼椅上面，踏破鐵鞋無覓處，得來全不費工夫，沒想到他就是Rocket。Twinsen開門見山的就說「是Rick叫我來找你的，我急需前往CX島，希望反抗軍能幫忙我。」Rocket一聽嚇了一大跳，從涼椅上跳了下來，隨著大叫「住口！你是狂熱份子嗎？」但隨即把聲音壓低，「不要在大庭廣眾之下談反抗軍的事，到我房裡來談談吧！」

進到Rocket房內，他慢條斯理地說「你眞是不知死活，不知道Rick是怎麼看上你這個輕率的混球；政府正在到處搜捕反動勢力，你想做啥？」Twinsen把碧月的事跟Rocket重提了一次，並說：「我想到CX島去，你能幫忙我嗎？」「原來如此，我知道你是誰了。Twinsen！Twinsun星上有名的英雄人物，皇帝和黑僧侶都很怕你會攪局，所以派人到處捉拿你，沒想到你

還能到這裡來找到了我，反抗軍會幫助你的。把這戒指拿著，到Twinsun人的紀念品商店去，店員看過之後，就會帶你去見他們了。」

Twinsen很高興地離開了飯店，卻不知道隔牆有耳，皇帝的爪牙已經把兩人談話的內容一字不漏地給錄了下來（就在隔壁的房間內有監聽人員，不過就算你把他們全給解決了也沒有用，秘密還是會洩露出去，Twinsen天生就是個大嗓門…）

紀念品店

在紀念品店內，店員無所事事地坐在櫃檯邊。當Twinsen把戒指秀給他看之後，他在書櫃後側拉下開關，書櫃緩緩移動開來出現了一個地下通道。「從這邊下去你就可以見到他們了，Jonny已經跟我說過你會來這兒的。」店員指著通道說。秘室裡面的擺設相當地特別，連西洋棋、棉花棒、膠水、鉗扣、瓶蓋都可以安置得這麼漂亮，應該請他們的美工來做室內設計才對。

裡面長得像大黃蜂的就是Twinsen之前救的人，Twinsen又把碧月的事重述一次，其中一個士兵打扮的人開口說：「原來如此，Dark Monk要在祭典當天炸毀你們的星球，也就是他所預言的來自空中的火花，但是我們要如何阻止他呢？CX島是禁區耶！」「有個傢伙曾經為了打賭而到CX島去，不過再也沒有人見過他。」大黃蜂接口道。

這時穿著大衣的人站了起來，他說：「我知道在地下世界和CX島之間有個通道，入口是在Mosquibee村中，那是他們之所以能抵抗政府軍的原因之一，我們大多數的反抗軍同志都在那裡。要到地下世界必須利用Francos島上的升降機，如果你想活著回來，就把這把Zarnon活塞式雷射槍（piston laser）帶著吧！不過你還需要驅動它的能源－綠晶石，在慶祝島的火山口附近可以找到它。還有，通道的門鑰在Mosquibees女王手裡，你必須以誠信取信於他們。別忘了，那裡還有我們的人。」Twinsen臨走前在店裡買了紀念機（memory viewer），它可以把旅程中所發生的事件動畫一一重現，接著便起身前往慶祝島。

到慶祝島後，Twinsen已經有了一次的經驗，小心地跳上熔岩中浮起的石塊，找到那株綠晶石，接著就拿出在Francos買的手斧切了一塊綠晶石下來，把它安裝在雷射槍上，再回到碼頭搭飛船前往Francos。

Francos島

到了Francos後，Roger dela Fontaone的弟弟告訴我，他哥哥就是那位偉大的革命鬥文，負責保管族裡的鑰匙碎片，他把碎片藏了起來，一直到他發生意外－被怪物吃掉了，都沒有人知道他藏在那裡，所以大家都拼了命在找碎片，到處挖洞鑽孔，還有人拿著金屬探測儀在找。「但是我不認為我哥哥是那麼魯莽的人，他一定留下了某些訊息給我們，我覺得在那個雕上怪物圖騰的櫃子裡，一定有某些重要的東西，可是鑰匙被我弄丟了，所以…」

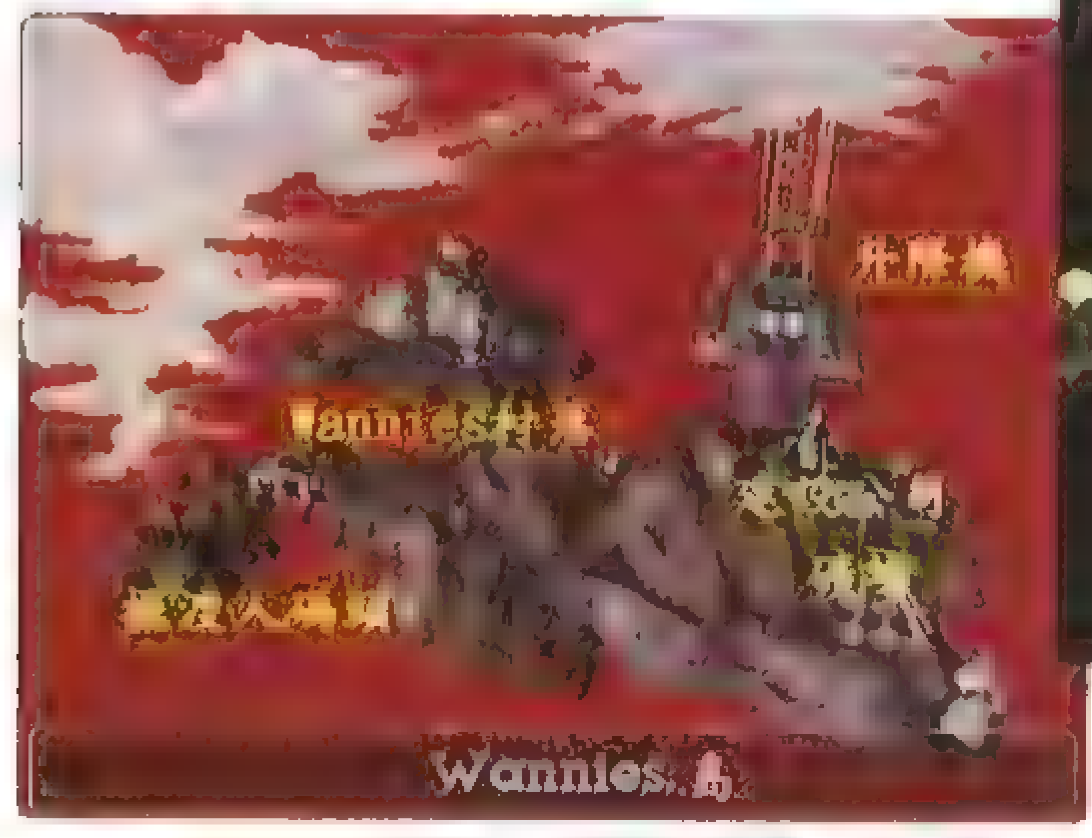
Twinsen在門外的狗屋裡找到了Roger弟弟所遺失的鑰匙，將櫃子打開之後，發現裡面留著一張字條，上面寫著：「我倚在天然的陽傘上，這是我最喜歡打盹的地方；但是現在我必須保持清醒，我的視線停留在零售店的中心，要以村中的拱門數來計算正確的步數，光線還算充足，在我左邊的籬笆是錯誤的方向，另外一邊靠近湖的盆子才是寶藏的所在。」Twinsen反覆地看著紙條，天然的陽傘？啊！是了！在靠近油廠入口的左側發現了一棵綠油油的棕櫚樹，Twinsen把背靠上樹，望著曾去過的那家商店，視線所及，在右側就是字條裡提到的籬笆，只有一個拱門，Twinsen走到底端，

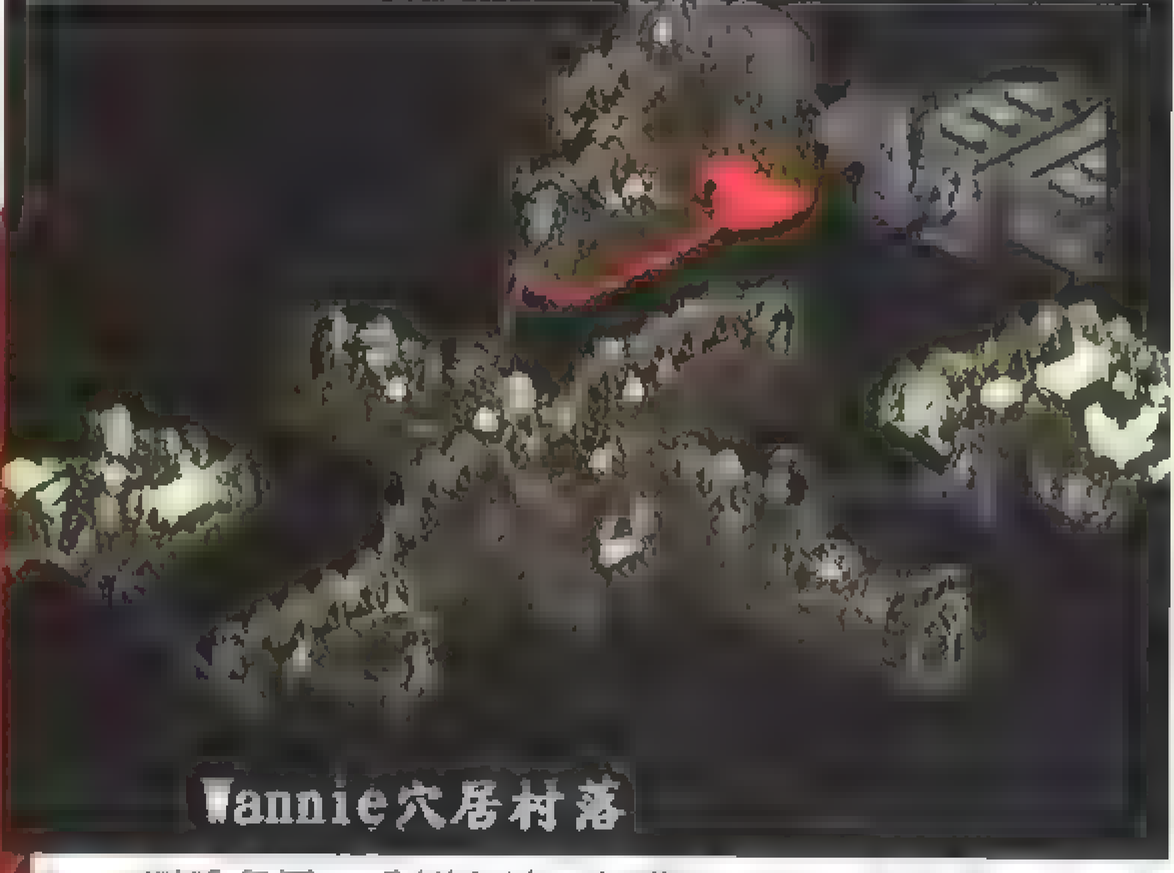
發現右邊有塊綠色的地表，在岩地裡看起來就像個盆子似的。走了一步，拿起手斧往下挖，終於是找到了綠色的鑰匙碎片。

煉油廠

故技重施進了煉油廠，不過這次是要找運油的地方。Twinsen拿看門的士兵來爲剛裝好的雷射槍試靶，這把槍的威力眞是驚人，射程相當地遠而且威力又強大，一兩下就把看門的衛兵給搞定了。進去後利用魔球把門打開，通過層層阻礙，來到了載運gazogem的飛船處，但是在平台上卻遇到了一個高頭大馬的人，他說：「久仰了！Twinsen，我是Dark Monk僱來解決你的刺客，但是看到你，我覺得似乎選錯了夥伴，我以爲要殺的是個勇猛的戰士，所以Dark Monk會怕他，沒想到是這樣一個小不點。」Twinsen反問：「你怎麼知道我會來呢？」那人哈哈大笑說「小夥子，你的行蹤這裡的怪物全都一清二楚。打從你跟Jonny Rocket碰頭開始，我的間諜就已經知道了；我還知道你想要到地下世界去，所以在此恭候多時了，領死吧！小子！」（這個刺客可眞是難纏得緊，想辦法摸到鐵櫃的旁邊，利用油桶當掩護，這樣可以減少被木箱打到的機會，再利用雷射槍和魔球解決掉他），打倒刺客後，就可以拿到鑰匙，登上升降機到地下世界去了

Wannie 島

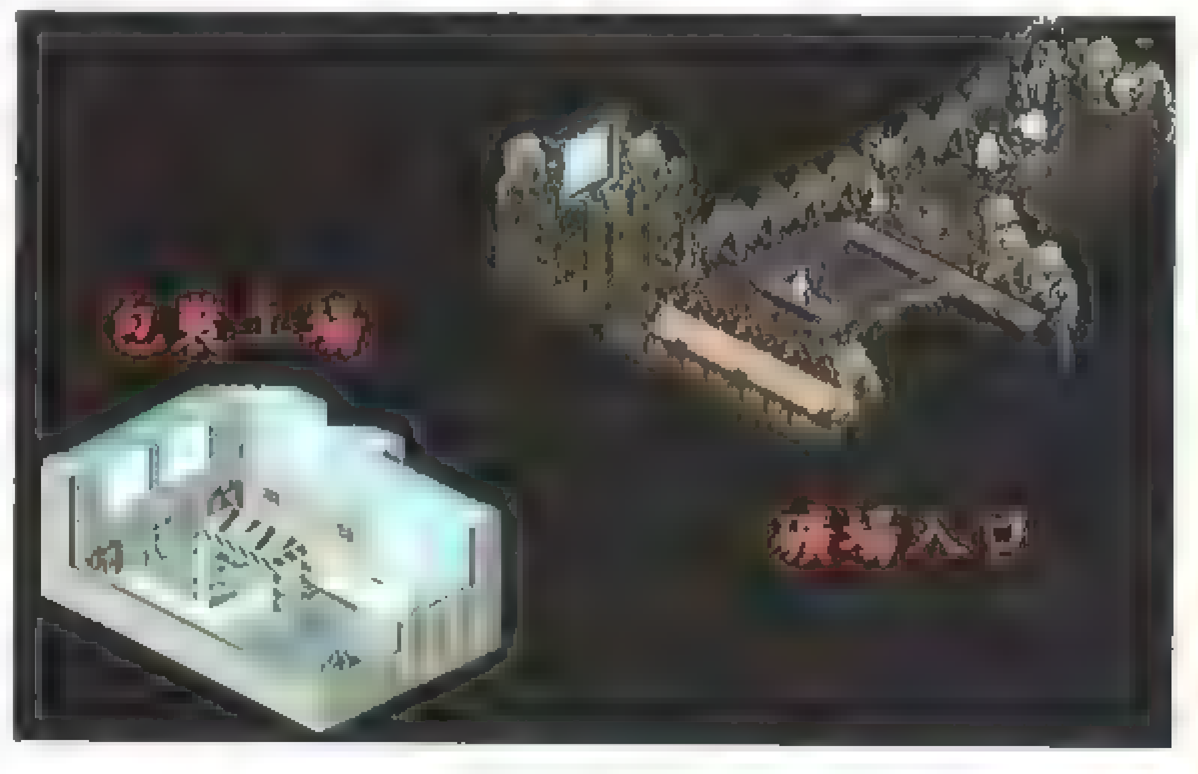



Wannie穴居村落

Twinsen來到Wannie島的村子裡，村人說：「到Mosquibees村得先在碼頭去找擺渡人，但是沒有人見過他，有關他的傳言都是空穴來風，你去找牧師吧！也許他會知道。」外面一個正追著火蒼蠅的小孩告訴Twinsen說，他被牧師趕出唱詩班，所以偷了教會的鑰匙給了一個老頭，還說要抓火蒼蠅當點心吃，Twinsen聽了差點吐出來（在旁邊的水池中有隻蟾蜍，如果你眞的很"虛"的話，可以下去吻牠，可以補充一下元氣。

Twinsen進到Wannie人住的山洞裡，一個老人就坐在樓梯的地方，他說：「是有個頑皮的孩子拿了一把鑰匙給我。給我一塊披薩，我就把鑰匙給你。」，可是到那兒去找披薩呢？這裡又沒有達美樂。Twinsen挨家挨戶地拜訪，有一家的小孩非常熱情地請Twinsen留下來用餐，沒想到餐點竟然是烤熟的火蒼蠅披薩，Twinsen一看就倒足了胃口昏倒在地，枉費了人家一片好心，一悶了好一會兒才醒過來。這個披薩自己吃不來，不過那老兒可喜歡得緊，Twinsen硬著頭皮拿了塊披薩，謝過這戶人家後，趕緊把披薩送給了老人，換到了那把教會的鑰匙。

教堂裡面還眞是可怕，到處飛舞著火球，不知道那些小孩是怎麼進去的。到了教堂裡面見到



雙子星傳奇2

礦場山洞通道

了牧師，Twinsen說：「我想到Masquibees去！」牧師告訴Twinsen：「你要找擺渡人幫你，只有他能載你去，去找我的姊姊，她會告訴你怎麼找他的。」Twinsen找到另外一戶人家，她說：「很簡單，你只要給他紅寶石，他就會載你去了；可是你得先呼叫他，站在擺渡人碼頭，用這首歌呼叫他就可以了，聽清楚了！」Twinsen把歌背了下來，接著就來到寶石礦區裡面，撿拾搭船要用的紅寶石，還撿到了一個Wannie人的手套。

打倒守門人後會取得進入教堂的鑰匙，Wannie的鑰匙碎片就放在神桌上，Twinsen拿起碎片後，突然衝進來一個面露兇光的人，要小心應戰，在這關要善用超級噴射背包，收集紅寶石，還有一件非常重要的東西—Wannie人的手套，在取得碎片後，所有的礦工都會對你產生敵意，要注意！！解決掉他們之後，回到擺渡人碼頭，唱起那首歌來：

"Ferryman if you please take me across the raging seas, for

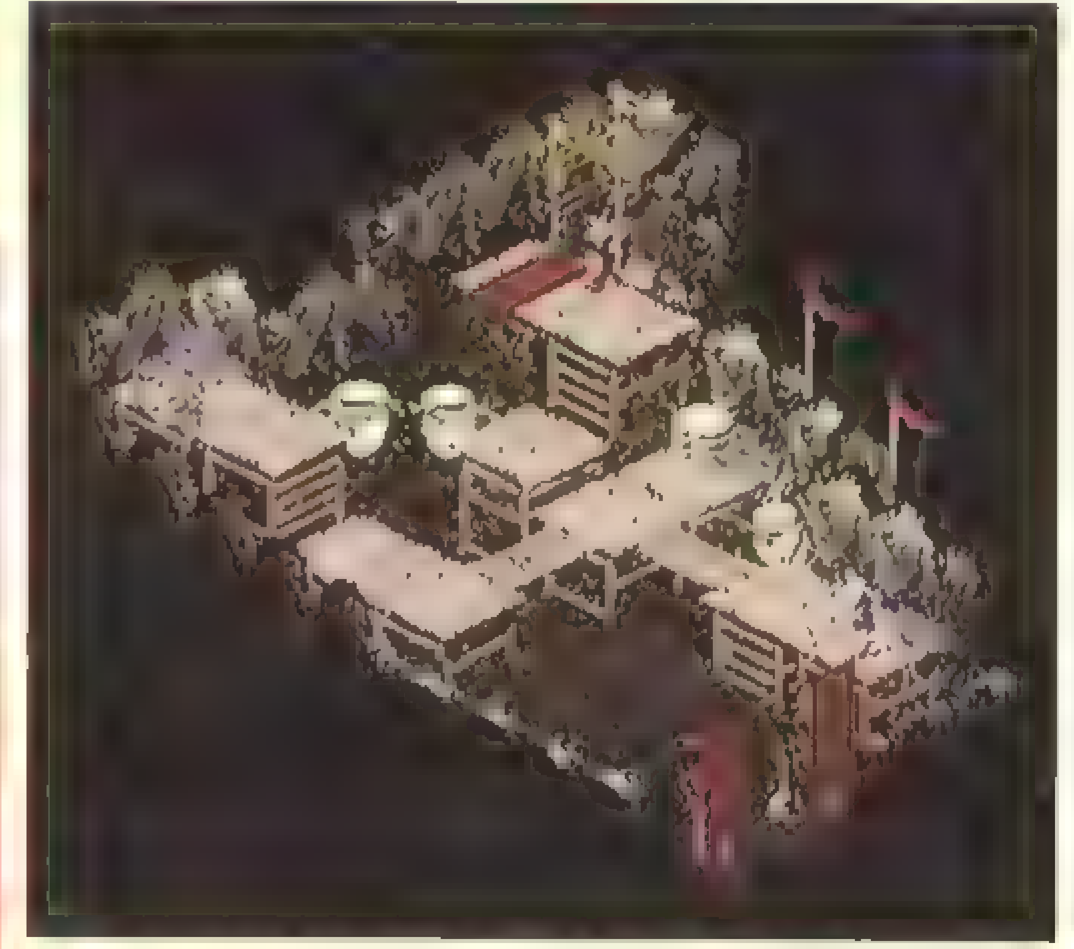
a few gems,I take your boat. I cannot swim , I cannot float."

（這首歌的大意是：“擺渡人，是否可以請你帶我通過這兇惡的火海，我將給你一些寶石，因為我既不會游泳，也不會漂浮”）

忽然間天際劃過一道閃電，下起了一陣雷雨，一個穿著簑衣戴著斗笠的船人，搖著一葉扁舟慢慢地行將過來，他說要過這火海，得要四枚寶石才行。Twinsen摸摸口袋掏出了四枚耀目的

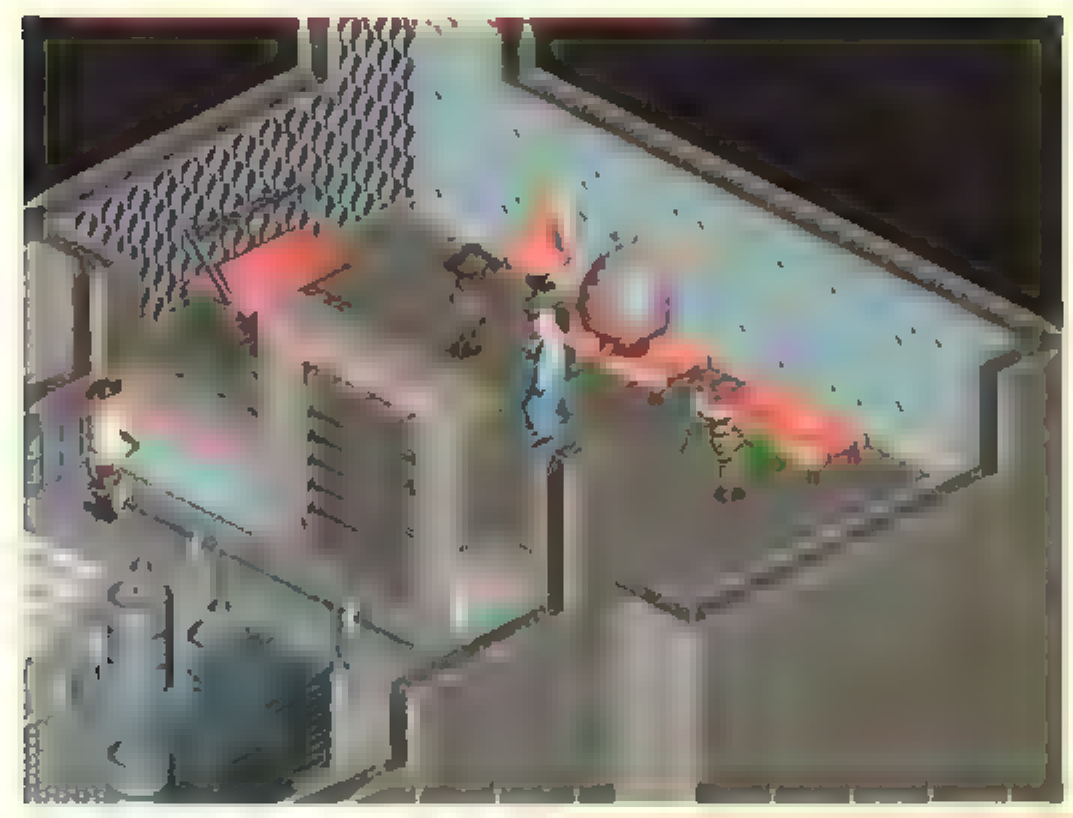
寶石交給擺渡人「請你載我到Mosquibees村」

Mosquibees島



到了Mosquibees村，發現這是一個孤島，四面懸壁而且找不到進村的路，Twinsen在島上尋獲了幾枚紅寶石。這時有天上有隻大黃蜂盤旋著，Twinsen大聲叫說：「我要找Mosquibees女王，請你帶我去見她！」於是黃蜂伸出腳來讓Twinsen抓住，帶他進去蜂巢裡面。

「我的反抗軍朋友們告訴我你是Twinsun人，在一次到貴星球執行任務時，他目睹皇帝親兵的舉動有異，於是我們便知道皇帝和Dark Monk欺騙了我們，就如同拐騙你們的小孩和巫師一樣。但是，你到這邊來要做什麼呢？」Mosquibees女王問著Twinsen。「女王陛下，我需要你的幫忙；Dark Monk和皇帝在碧月上建造了推進器，它會把碧月推向我的星球Twinsun，毀掉所有的生命。我們沒有太多時間了，Dark Monk在下次的祭典裡就會啟動推進器。」Twinsen已快要哭出來了。「那麼我們能幫上什麼忙呢？」女王接著問。「是這樣的，推進器的控制中心在CX島上，唯一的通道



就在地下世界……很幸運地，反抗軍的告訴我這兒的同志將會幫助我。」女王問道：「你能證明是反抗軍叫你來的嗎？」Twinsen拿出Jonny給他的戒指信物給女王看，但是女王嘆了口氣：「不過你不是Mosquibee，你得證明你的勇氣，通過誠實的測試，才能成為我們的夥伴，然後我們才會幫你！」

接著Twinsen被帶到一間密室中，五者的測試是找出門後面的武器，沒有其它規則，用吹槍把滾動的石頭擊碎，如果能在石頭掉落的瞬間就擊碎的話，就可以取得開門的鑰匙，在三個房間內只有一間有著有關的武器，其餘兩間都是埋伏的Mosquibee戰士，Twinsen取得鑰匙打開中間的門，拿到了強化吹槍，有了這支吹槍之後，Mosquibees族人就認同Twinsen跟蜂族是[illegible]的啦！

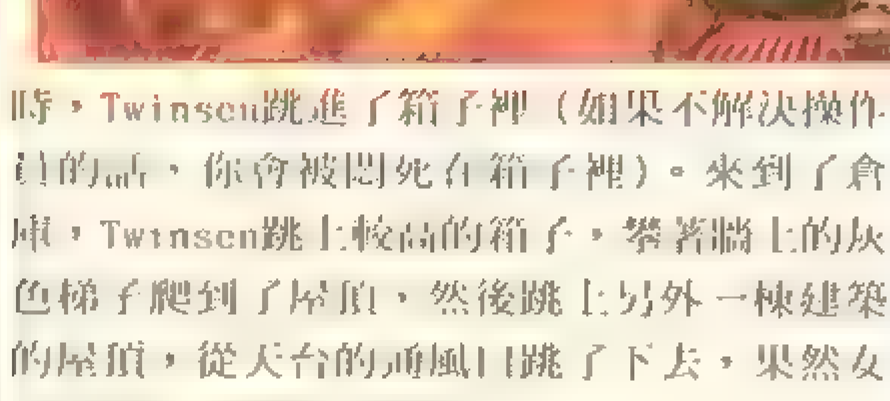
女王接著說：「歡迎你加入Mosquibees村，我們將會依約幫助你前往CX島的，我不僅會給你通往CX島通道的鑰匙，同時也會盡快幫你打開門的。」但是這個時候一隻工蜂跌跌撞撞地跑了進來，向女王報告說皇帝的大軍正朝這裡而來；因為Mosquibees士兵們擋不住，敵人已經進了村子，請大家儘快撤退。一夥人一哄而散，Twinsen也急忙找路逃跑，果然在村內已經是槍林彈雨，Twinsen左躲右閃往後山逃去（另外一條有紅繩子的是入口），一面跑一面躲子彈，還得一面撿紅寶石，過了吊橋後，到達一處遙遠的山洞，在山洞裡又撿到了一枚紅寶石，不過裡面有隻很毒的蜘蛛，Twinsen把腳一抬，就把牠給"壓扁"了。

上到地面後發現自己是在一座碉堡裡面，好不容易找到一個可以問話的人。「啊！Twinsen是你，我們這些殘兵到這裡來之後，我們的鑰匙碎片將會落入狗皇帝的手裡，如果你知道如何用手將火球擋回的話，去抓它吧！」那人指著天上游動的海獅，把火球拍回去？Twinsen想了想，「對了，Wannie人是[illegible]」於是把[illegible]，[illegible]海獅[illegible]是生人，就吐出一顆熾熱的火球，不過都讓Twinsen給擋了回去，沒幾下子就被自己的火球給燒死了。

從海獅身上掉下了一支鑰匙，Twinsen取來將老人身邊的鐵櫃打開，拿到了Mosquibees的碎片。這時老人告訴Twinsen說：「女王被抓走了，她的子民準備救她而在火山島的洞裡搭建了臨時避難處。」這下可麻煩了，還不知道CX島的通道在那兒呢！Twinsen循著原路回到村子裡，爬下紅繩子來到碼頭搭船前往城下的火山島。

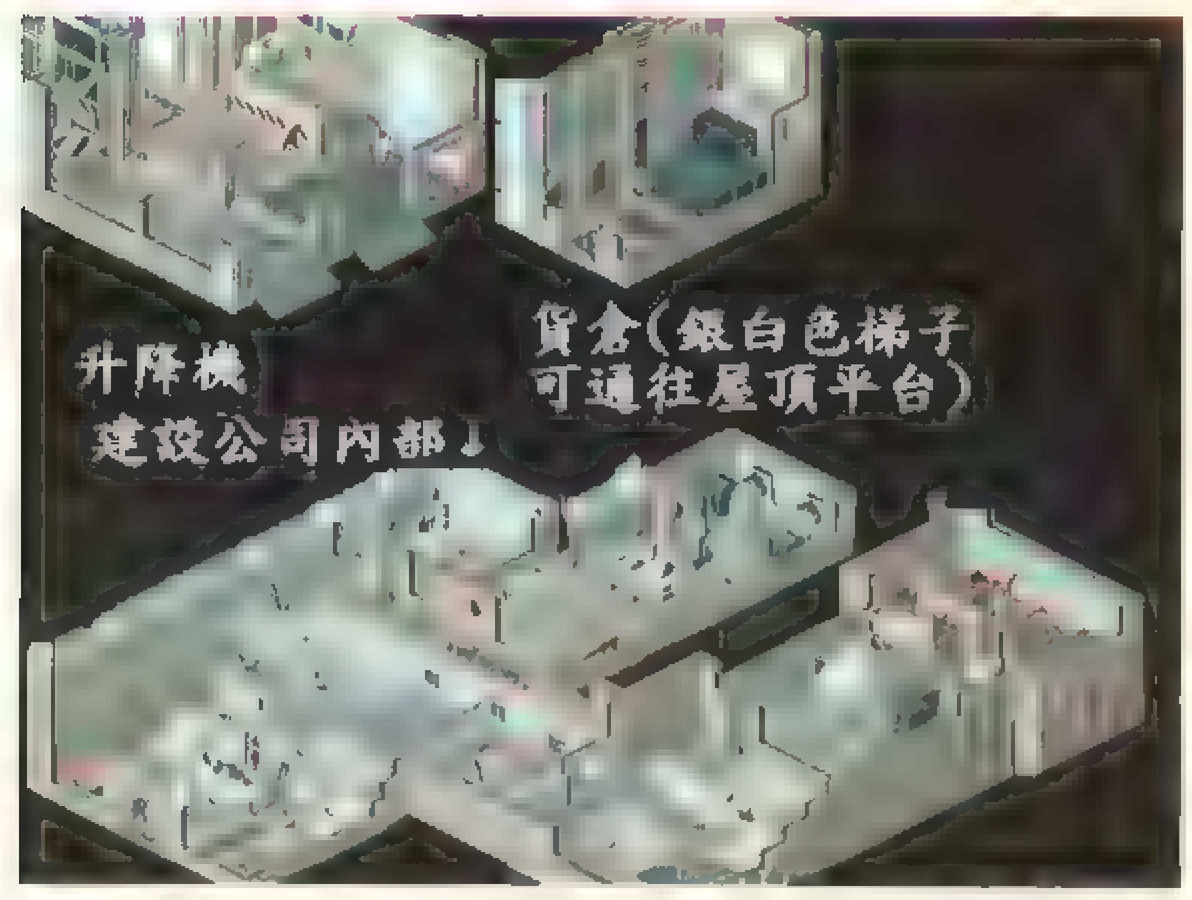
火山島

在火山島上有不少的紅寶石，Twinsen好不容易在一處斷崖下的山洞裡找到了其它的族人，從他們的口中得知，女王和反抗軍被關在Winnie島上的建設公司（Building company）的監牢裡，因為家園一夕被毀，親人不知去向，大家似乎都很害怕，Twinsen心裡很是過意不去，於是回到了Winnie島上準備救人。



Winnie島

建設公司



在倉庫附近的吊橋旁有求救聲，一個受傷的人躺在門邊，Twinsen用醫療號角（Horn）把他救活過來。為了報答Twinsen的恩情，他告知女王被關在公司的前面部份，不過入口處有重兵防守，若從磚區入口進去往倉庫的方向有一條捷徑，從那邊上頂樓就可以直接到女王被囚禁的地方，然後送給Twinsen一顆寶石。

Twinsen依照傷者所說的，來到礦車運礦的升降機處跳了上去，和礦石一起被裝進了包裝室裡。先把控制機器的人給解決掉，等候箱子過來時，Twinsen跳進了箱子裡（如果不解決操作員的話，你會被悶死在箱子裡）。來到了倉庫，Twinsen跳上較高的箱子，攀著牆上的灰色梯子爬到了屋頂，然後跳上另外一棟建築的屋頂，從天台的通風口跳了下去，果然女王一行人就被關在這裡。

「女王！我來救你們了，順便來問你要如何打開通往CX島的通道，我的星球危在旦夕，我要想辦法拯救它！」「Twinsen你很勇敢，我必須面對皇帝，很快地我就會被送到他的宮殿裡去，他一定會來質問我，所以我還是留在這裡好了，一切就看你了吧！到通道那裡，去拯救你的人民吧！」女王把鑰匙交給了Twinsen，要他好好保重。

Twinsen打倒了門口的衛兵，依依不捨地離開了大夥兒。這兒的經理保管了不少錢，如果你覺得錢不夠的話，可以到樓上最右邊的房間裡打經理一頓，他就會交給你密室裡保險櫃的鑰匙，把塑像推開就可以進入密室了。

回到碼頭再搭船前往Mosquibees島，回到Mosquibees村內，和一個皇帝的狗奴才打了一場空戰，才把他給解決掉。通道的入口原來就在王座後面，由通道上去就來到了CX島，Twinsen千辛萬苦想找的地方。

四面都是重兵埋伏，砲塔、機槍兵、怪物到處都是（海龍要用魔球打、海獅則用手套把火球擋回去）。Twinsen小心翼翼地摸進了裡面，用魔球把按鈕按下後，飛速地利用超級噴射背包通過感應門（開啟時間大約為五秒鐘，動作要快才行），來到了屋頂上，小心地找掩護並把綠蝙蝠解決掉後，拿到門的鑰匙。

接著Twinsen閃過火砲的攻擊跑進屋內，轉動開啟鐵門的轉盤，不料那些帶刀的輕騎兵好像練了金鐘罩般刀槍不入，Twinsen只好拔腿就跑，往左邊的門逃了出去。跑到機槍兵的後面，他嚇了一大跳，舉起雙手投降，Twinsen取下牆上懸掛的鑰匙；士兵見Twinsen沒有注意到他，拔腿就想開溜，結果Twinsen當場就把他打成蜂窩，還撿到了救命的幸運草呢！

在進門右側有個繪有皇家徽飾的門，用鑰匙打開之後，搭著電梯來到了一樓，見到了皇帝。

雙子星傳奇2

皇帝開口了：「Twinsun人，我等你很久了！Dark Monk告訴了我許多關於你的事，但是就到此為止了。你輸了！為了讓你對自己的無能更加地懊悔，我會把事情的真相全部告訴你的……」

由於宗教信仰的緣故，我只是個形式上的總裁，人們卻只聽信黑僧侶牧師的話。有一天，一個陌生人來到Zeelich，並證明他本人就是Dark Monk，同時我們也散佈了無數他是來實現偉大預言者的消息。當然，這全都是謊言，我不明白為什麼Dark Monk想要佔有你們的星球上的魔法能源，但是我想做Zeelich真正的主人，所以我們達成了協議！」皇帝一臉狂傲地告訴Twinsen，「不行！我一定要阻止你！」Twinsen的表情顯得相當地激動。

「Twinsun人，Dark Monk是無敵的，他在他自己的雕像裡，建造了可以儲存偷自你的星球的魔法能源機器，而我派去的特工所拐騙的那些法師們，是為了吸引那些能源到Zeelich的機器來，事後我們只是為了殲滅那些食古不化的法師罷了！你是我們唯一的障礙，但是一切都結束了，我們會在下次的祭典裡把Twinsun摧毀，並使用機器吸取魔法能源，你也無法阻止我按下碧月推進器的按鈕，我們贏定了！」，皇帝說完便哈哈大笑了起來。為了阻止皇帝按下按鈕，Twinsen跳起來狠打皇帝一頓，沒想到他在臨死之前，還是把推進器的按鈕給按了下去，只見碧月開始慢慢地加速推向Twinsun。

撿起皇帝掉落的鑰匙後，Sendell出現了。他呼喚著「Twinsen，喔！Twinsen，是我啊！Sendell！Twinsen，宇宙的大變動即將發生了。碧月開始移動，很快地她就會撞上Twinsun，毀滅我們居住的星球了；你必須阻止Dark Monk使用他建造在雕像內的兇惡機器，它會偷取我們用以阻止碧月推進的能量。你必須收集Emsers人祭典要用的四個碎片，有了這些碎片，Dark Monk就會從火山口浮現出來，在阻止Dark Monk之後，你要火速趕回Twinsun來，在Sendells天井裡，我會盡全力幫助你制止碧月推進。」事情到此總算明朗化了，Twinsen取走了寶箱裡面皇帝收藏的刀，如此一來就可以對付帶刀的輕騎兵了。

這個時候電梯似乎有人下來，來的正是帶刀的輕騎兵，Twinsen逮到個好機會練練刀（alt鍵變成後翻，要用空白鍵揮刀）。輕騎兵解決掉後取得鑰匙，綠著樓梯上到頂樓塔台，把導航儀拿走。回到太空船停泊的地方，Twinsen進到皇帝專機裡，沒想到皇后也在裡面，不如意思將！連皇后也一起拐跑了。插上了導航儀，太空船飛向了太空中。沒想到這皇后還真是夠×的，皇帝才剛掛，就開始拍起Twinsen的馬屁了，什麼英明神武、千秋萬載，很快就能取而代之的，聽了真是想吐。

本想說下機就算沒有十二響禮砲，也該有個接機的衛隊，結果迎面來的就是輕騎兵的大刀，Twinsen緩緩拔出刀來，修理了這些不識大體的騎兵，從他們身上拿到了鑰匙。進到宮殿內，給他來個火燒長安城吧！在宮殿最後面寮中間的地方，打破雕像後出現難纏的怪物，好不容易將牠打倒之後（只有刀能傷牠），取得櫃子的鑰匙把Sups碎片取出來，這時候Twinsen已經收集了四塊碎片，魔球的威力也升級到最強的火球階段，背負著國仇家難的Twinsen意氣風發地前往碼頭，搭飛船前往最後的決戰地——慶祝島

到了慶祝島，Twinsen把四塊碎片拼合的鑰匙，擺置在神殿內四種族的塑像前的火盆平台上。接著走出神殿，只見Dark Monk一襲黑衣高高在上地站在雕像上面，大聲叫著：「最後我們還是見面了，Twinsen！但是這次你太遲了，有了皇帝的幫助，我成功地欺騙了Esmers人，不是嗎？他們誤將我當做是Dark Monk的化身，同時又賜給我我所沒有的神的力量，感謝那些Esmers人，當碧月撞上Twinsun時，這些力量將為我所有！」

Dark Monk得意地拿下他的面罩，露出兩排門牙，哈哈地笑了起來，原來是前代的魔頭Fun

Frock！這傢伙居然沒死，Twinsen嚇了一跳，接著破口大罵：「你這個卑鄙的小人，為什麼要抓走那些小孩和巫師？」

Fun Frock得意地說：「我需要這些巫師們幫忙我操縱雕像裡面的機器，這樣在爆炸的時候，我才能從Twinsun的核心抽取Sendell的能量，那些小孩只是用來強迫巫師順從我的意思罷了！」「Fun Frock，你胃口未免太大了，我要把你除掉！」Twinsen簡直快要抓狂了。

「哈哈哈！你只是我計劃中的一部份。笨蛋！雕像只不過是天線，我需要將碎片放到祭典平台上，而你卻幫了我一個大忙。現在，你將目睹你的星球一步步走向滅亡，而我將成為至高無上的神。我將會啓動機器，宇宙的大變動就要開始了，我將取得能讓我成為神的Sendell之能量，哈哈哈！」Fun Frock奸笑著走進雕像裡面。可惡的Fun Frock！

Twinsen跳上雕像旁升起的階梯，慢慢地拾級而上，終於跳到了雕像的入口。一進去就看到四位巫師被困在電環裡面動彈不得，Twinsen依照2143（由左邊算起1－4，正確的話螢幕會變黑，錯誤的話會變成花花的畫面；如果按錯了，只要壓下旁邊的reset鈕，再重來一次就行了。）的順序分別解開四位巫師的電環，然後再將右下角的總開關給關掉，四位巫師都獲得了自由。「謝謝你救了我們，Twinsen！Fun Frock活著回來了，他冒充Dark Monk，而且把我們連在這鬼機器上，想要摧毀Twinsun！」女巫師對Twinsen說。

「我知道了，但是他現在人在那裡？小孩子們呢？」Twinsen擔心的神情溢於言表。

雕像內部之一

「他把他們像囚禁猛獸一樣關在籠子裡，帶到雕像的頭部去了，通道的門也被他給關上了；不過你不需要擔心，我們會用所有的魔法幫你把門打破的。」女巫師對著Twinsen說。Twinsen說：「你們快走吧！我要去救孩子們了，Baldino在Otringal，他有太空船可以載你們離開這兒！」女巫師又是深情的一吻（原來英雄救美有這麼多好處的…），接著四位巫師合力打破電梯的柵門後離去，Twinsen則搭上了電梯來到最上層。

「你終於跟來了，真可惜啊！你看到那幅影像了嗎？太遲了，再過幾分

鐘你的星球就要毀滅了，它的能量將會讓我成爲神祇。爲了讓你這討厭的傢伙從此在我眼前消失，就讓這些小孩子陪你一起下地獄去吧！」Fun Frock放下關小孩子們的籠子，就這樣一層一層地掉了下去，Twinsen就這樣一層一層地追下去。（有一層過關的鑰匙並不容易拿，要小心威力強大的追蹤火箭彈攻擊。）

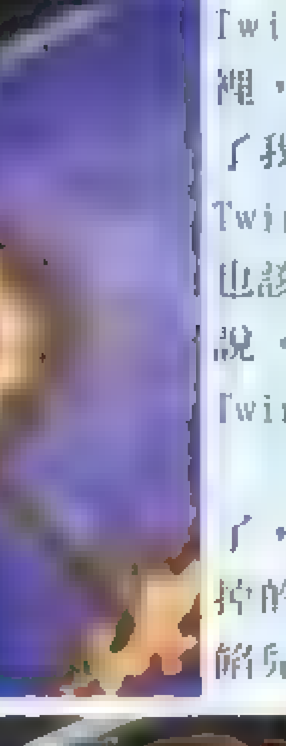
終於到了最底下一層，沒想到Fun Frock這個禽獸居然狠得下心，一個刀起刀落砍斷了纜繩，活生生地把孩子們送進熔岩地獄裡去。Twinsen忍住了悲傷，提起全副精神來對付眼前這個最難纏的敵人（會有再生的複製人不斷地出現，所以最好能躲到最左下角的地方，這樣可以避免腹背受敵；利用火球打Fun Frock，等他接近時再用刀狠狠地砍他）。打倒Fun Frock之後，Twinsen若有所失地走向孩子們落下的地方，他的內心十分地自責；雖然不想看，但是還是要確定孩子們是不是真的失去了蹤跡。他慢慢地走到斷壁處，只見眼前赤紅的一片，那裡又會有什麼孩子們的蹤跡？

就在Twinsen傷心欲絕之際，一個龐然大物緩緩地從地底昇了上來，那不是孩子們的笑聲又是什麼呢？孩子們全部得救了！原來在千鈞一髮之際，Baldino駕著太空船前來，正好接住了往下掉的籠子。這真是太…太令人感動了！但是事情還沒有結束，還有一件更重要的事要做。Baldino把Twinsen接上太空船來，火速地趕回到Twinsun星。

結局

Twinsen藉助於Sendell的神力，全力抵抗碧月的推進，但是碧月卻還是一步步慢慢地朝Twinsun推進，幸賴Esmers人在緊要時刻駕駛太空船，摧毀了在碧月上的推進器，再加上Sendell的神力，才能夠把碧月推回軌道上去。

結束了這場浩劫之後，Sendell也在這時現身，「剛剛真是危急啊！謝謝你！Sendell，如果不是你幫忙的話，我大概會變成了肉餅。」Twinsen喘了一口大氣。「那裡，我才應該謝謝你呢！你救了我們大家，別忘了Sendell和Twinsun是一體的。還有，我們也該謝謝Esmers人。」Sendell說。「爲什麼要謝他們？」Twinsen不解地問。



「嗯！推進器的動力太強了，如果不是他們把推進器毀掉的話，我想我要跟你一起當餡兒了。因爲當他們還深信Fun Frock就是他們的救世主Dark Monk時，你在他們面前揭穿了他的假面具，他們才清醒過來；爲了感謝你，所以才會來幫忙我們的。」Sendell告訴搞不清楚狀況的Twinsen。

「原來如此，他們真是大好人，既誠實又大方。」Twinsen很高興地同Sendell說。

最後，也該是Zeelich和Twinsun人民相會的時刻了。Twinsen現在最大的心願就是看到兩地的人民能夠和平地相處，而這個願望終於實現了。在慶祝酒會上，大夥兒和樂融融～喔！不！Twinsen最大的心願應該是…哈哈！Twinsen和Zoe的小baby誕生了，瞧！他在對你笑呢！幫他取個名字吧！

全篇完

攻略秘笈 Solution

神鵰俠侶 完全攻略（上）

江湖兒女情

作者／ALEX

楊過乃楊康與穆念慈所生之子，其父與郭靖又為指腹為計的異姓兄弟。由於金兵侵宋，無情的戰亂更造就了各人迥異的命運。

郭靖與母流落於蒙古大漠，後蒙江南七俠收為弟子；及後於返回江南途中，巧遇東邪黃藥師之女黃蓉並結為愛侶，又得丐幫幫主洪七公傾囊傳授降龍十八掌，終成為一代大俠，而黃蓉也接下丐幫幫主之位。

而楊康則流落於大金國，後為金國宰相完顏洪烈收留；爾後雖得全真教丘處機授業並曉以大義，但是楊康貪戀富貴，認賊作父，更以完顏康之名自居。之後更拜西毒歐陽鋒為師，意圖染指中原。

郭靖費盡心機要令義弟楊康重返正途，可惜楊康利慾薰心已回頭無望。在一場聚會中，楊康為紅粉知己穆念慈而殺死歐陽鋒之子歐陽克，且欲下手殘害黃蓉，未料卻遭黃蓉身上所穿的軟蝟甲劇毒反噬，導致慘死於鐵槍廟中。

穆念慈傷心欲絕，歸隱於村郊的破窯裡並產下楊過，在楊過年幼時也因身染重病而辭世，只遺下流離失怙的楊過獨自生活於村郊破窯。

此時，嘉興陸家莊日為赤練仙子李莫愁的九個血手印發愁，因愛生恨的李莫愁欲殺盡陸家人以洩心中之怨，不意半路殺出個武功不差的武三通，在激戰過後，護著一夥人躲到了破窯…

〈風月無情殺機現 瓦窯遇難〉

武三通估量著李莫愁那妖女該不會追來了，驚魂未定的小女孩陸無雙詢問他爹，何以李莫愁要趕盡殺絕陸家人？陸立鼎答稱，因陸無雙的伯父陸展元娶了伯母何沅君為妻而負了李莫愁，導致她因愛而生恨…

陸立鼎的姪女程瑛見眼前有間破窯，乃請姨丈一家人先進入休息，武三通則於破窯外頭守著，提防李莫愁追來。

楊過雖然很不受市集中人歡迎，但仍然很喜歡在附近閒逛。

由於自幼失怙，獨自一人存活於破窯內，導致他的模樣活脫脫就個小乞丐。因為

嚐盡人情冷暖，對於旁人的冷言冷語，小楊過早已不以為忤，且能泰然處之。

村子東邊有個渡口，船伕沒好氣的表示，除非有郭大俠的吩咐，否則他是不會開船的。楊過只是存心拿船伕尋開心，他哪有辦法支付船資？不過，未知這位郭大俠是何方神聖，楊過從小就已如雷貫耳了。

曾聽人說，東邊的海上有座小島，那是郭靖夫婦居住之處，莫非他就是郭大俠囉？也不知人到什麼程度…

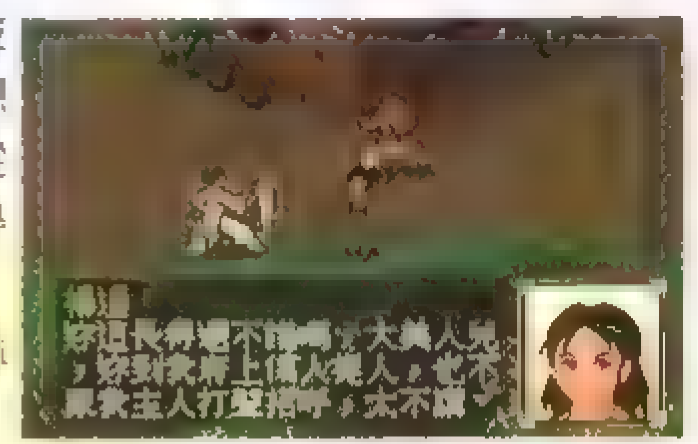
最近村外路上很不安寧，除了有強盜出沒，甚至還有人遇到鬼呢！市集上盛傳在村子的西北方來了一個奇怪的老頭，逢人就誇說自己武功天下第一，真是無聊…別人覺得無聊，楊過可有聊了…反正閒得慌，不如去瞧瞧老頭有多怪。

來到西北方林子裡，果真在樹底下瞧見一老人…此人乃西毒歐陽鋒，他曾是楊過之父，楊康的師父，其子歐陽克亦是死於楊康之手。歐陽鋒生性無惡不作，後因逆練錯誤的「九陰真經」而導致精神異常。

他一見到楊過即嚷著要收為義子，並將天下最強的武功傳授給楊過。楊過心想，一來老人怕是想兒子想瘋了，二來，「天下最強」也是老人自己封的，索性不理他。

回到村子近郊時，聽一名路人提到，在西邊的破窯好像有人在打架。那破窯可是楊過安身立命之所，萬一遭人損毀，他往何處棲身呢？得趕回去護產才行。

回到破窯前，瞧見武三通來回梭巡，他道是為了躲避仇家追殺，破窯就借他們用用…這時，在破窯中的陸立鼎取出一條錦帕，據說是李莫愁送給陸展元的定情物，為了不連累程瑛一家，他要程瑛將之帶在身上，遇有危險時，希望李莫愁能看在錦帕份上，手下留情。程瑛謙讓予表妹陸無雙，無雙懂事則堅持要表姐留下，別讓陸家負了程瑛。程瑛迫於無奈，遂將錦帕一撕為二，她與表妹則分持其一……



楊過走入破窯時，心裡越想越不是滋味，縱是借用，那也得懂點江湖規矩，好歹付點租金嘛…正待開口時，這才留意到陸立鼎夫婦二人已身負重傷…屋外忽傳來刀劍相向的聲音，楊過遂轉身走出破窯瞧個熱鬧，原來武三通與一名女子正殺得火熱，想是仇家李莫愁吧？

楊過好事又不聽武三通勸告，殺人竟然殺到自家門前？忍不住趨前質問李莫愁，冷不防遭她的「冰魄銀針」擊個倒栽蔥，這會兒已然身中劇毒了…好事不出門，壞事倒連莊，只見程瑛與陸無雙衝出破窯，哭喊著陸立鼎夫婦已經雙雙斷氣了…李莫愁幽幽嘆道，現下已無親自下手機會，忽地飛身跳至陸無雙與程瑛跟前，身手矯健的擄走兩名女孩，武三通見狀則急忙追趕上去…

楊過嘴上可沒饒了李莫愁，這個死道姑，真是招誰惹誰了？好端端的飛來橫禍，這下子該向誰求助呢？村子的人就別寄望了，但那名瘋老頭呢？要是他能解毒…有奶便是娘，能解毒還不叫乾爹嗎？…

歐陽鋒見楊過身中之毒，幽幽地表示不難解，只不過…楊過一聽劇毒可解，登時下跪磕頭並直叫義父…心想，除了自己親娘之外，還沒有人像義父對自己這麼好過，不覺感激莫名。歐陽鋒接著要傳授武功給楊過，但忽然間卻聽聞兩隻鵰的叫聲，他嚷著不要見鵰的主人，並要楊過於當夜子時到鐵槍廟找他，說完即穿過身後的樹

林遠去…楊過不免驚訝義父功力之深厚，這片樹林任他怎麼擠也擠不進去…

在此同時，破窯中反多了幾名不速之客…武三通自責無力保護陸氏夫婦，還讓陸無雙與程瑛遭李莫愁擄走；郭靖則嘆道，只恨他與黃蓉夫婦來晚一步。黃蓉說道，女魔頭李莫愁還眞是厲害，轉身問一名老人可知她出自哪一門派。

老人乃江南七俠之首，雙目失明的柯鎮惡，他也是郭靖的師父。柯鎮惡表示曾聽道上人稱，妖女李莫愁出自古墓派，至於來歷就不得而知了。郭靖也感嘆妖女年紀輕輕，何以武功如此之高？但不知她對兩名女孩會下何毒手

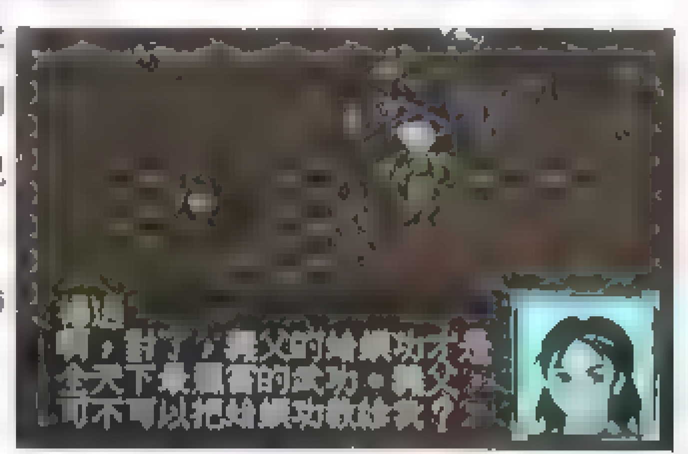
武三通思前想後，心病又患了，急急衝出破窯時差點撞倒楊過。郭靖見他好生面善乃問起姓氏，一旁心細的黃蓉則早已猜出他是楊康之後…

郭靖得知楊過母親早逝，獨自生活於破窯之情，不由心生憐惜，他乃邀楊過同往桃花島以便就近照顧。楊過面對郭伯伯的盛情，很難違逆，加上郭靖之女郭芙熱情邀約，楊過遂同意前往。黃蓉提議先將陸氏夫婦就地安葬，之後即連同武三通之子，武修文和武敦儒兄弟帶往桃花島。

楊過跟在郭靖身旁好不威風，一路上無人不識得這位郭大俠，楊過是禿子跟著月亮，眞乃沾光不少。途中遇有不長眼的強盜攔路，楊過這才見識到郭靖的「降龍十八掌」…

一行人路經村子，客棧掌櫃見郭大俠光臨，立時熱情招呼並請出四間客房給眾人住宿。掌櫃這付嘴臉，楊過可是第一回見到…從未住過這麼舒適的房子，還眞有點睡不著，楊過乃敲開緊鄰的郭靖夫婦房門，他二人也尚未就寢，於是便與楊過聊起天來。楊過問及父親楊康是如何死的，郭靖只答以日後得便時再說，明天一早就要回桃花島了，還是先回房休息吧！

楊過對於父親的死因向來就很好奇，但母親生前對此似有難言之隱，這種顧忌卻促使他更想探清眞相…對了！義父歐陽鋒不是要他今夜前往鐵槍廟嗎？趁著眾人都待在房內，不如摸黑溜出去吧…鐵槍廟就位於村子西南邊，以前可是香火鼎盛，可惜如今都荒廢了。



歐陽鋒雖然人瘋了些，但卻挺守信用的，他早在廟裡等候多時了。他一見楊過即問道，天下最強的武功是什麼？楊過生了一對眼睛以來，不也只見過「降龍十八掌」嗎？不料卻遭義父斥爲無稽，最強的武功當屬他的「蛤蟆功」。言畢即席演練一番，並交待楊過要勤加練習。

楊過感動之餘，嚷著要跟義父一起走，不去桃花島了。歐陽鋒說還有些事情沒想清楚，等弄明白了自然回來接他。楊過聽言喃喃自語，以義父今時今日的神智，要將他腦中的事情想清楚，只怕是遙遙無期了…還好義父的聽力也不佳。眼看天快亮了，還是先回客棧吧！途中還眞的遇上鬼哩…試試「蛤蟆功」還挺管用的…

回到客棧房裡睡不多時，天色已然大白，或許受到郭大俠親臨光顧的影響吧！一大早就食客湧現，生意出奇地好。店小二恭喜楊過找到親人，但楊過卻不領情，只低聲道是總比一個人住在破窯來得好就是。

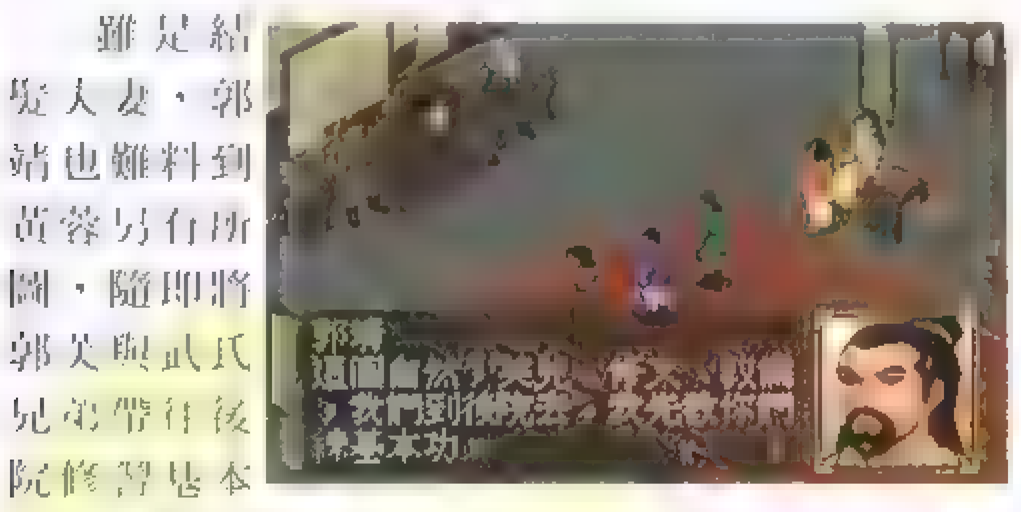
一行人來至村外渡口，船伕見是郭大俠，遂恭恭敬敬的擺船渡過江去。

〈故人之子納門下 桃花島上〉

到得島上，楊過跟著繞經一大片林子回到莊內，途中遇有不少潑猴攔路騷擾，楊過幫著郭靖頻頻驅趕，除了別具野趣，也增長不少功力。

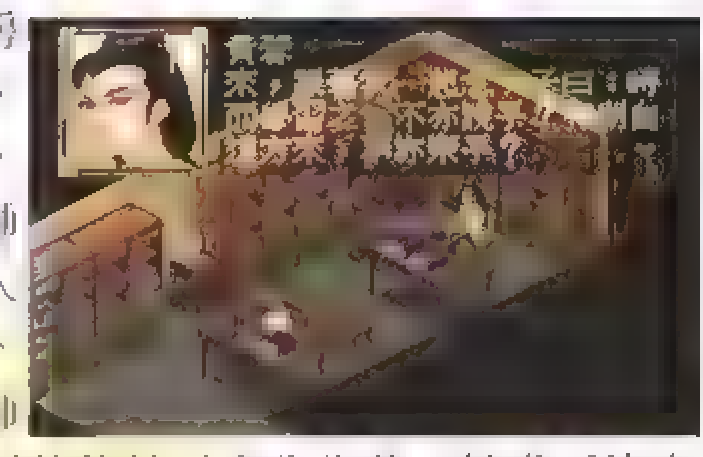
回到莊內大廳未幾，郭靖請示於大師父柯鎮惡，謂要收了女兒郭芙與楊過、武氏兄弟四個小娃為徒，柯鎮惡欣然大示贊同，黃蓉則催促四人立即跪下行拜師之禮。行禮如儀過後，郭靖大示自身武學甚雜，除了江南七俠所授根基之外，全真教的內功，桃花島主東邪黃藥師和丐幫幫主洪七公的獨門絕學都曾練過，一路略加思索之後，他乃當下決定先傳授四名小徒柯大師祖的獨門功夫…

頗負心機的黃蓉則心底打量，她見楊過古靈精怪，讓他武功學強了，難保不跟他爹一樣為惡…黃蓉心裡已作好打算，她表示郭靖同時教四人太過於辛苦，不如楊過就交由她負責。柯鎮惡聞言也贊同此議，就讓夫妻倆比比誰教的徒弟強。黃蓉見有大師父幫腔，遂進而提出約定，她與郭靖都不能互相干涉彼此的徒弟，否則錯亂了功夫，有損無益。



雖是結髮夫妻，郭靖也難料到黃蓉另有所圖，隨即將郭芙與武氏兄弟帶往後院修習基本功夫，黃蓉則長　先去準備，她讓楊過稍後到書房找她…楊過穿過大廳來到後院花園，園中碰到一名家僕，不論楊過如何百般示好，家僕就是不開口，敢情是啞了？楊過更加覺得桃花島的人都很奇怪，處處顯得格格不入

瞧著郭靖帶了三人在後院練得起勁，楊過回頭尋過所有房間才找到書房的位置，如此算來，不知柯大師祖晚上睡哪兒？該不會因自己的到來，害得他老人家在大廳打地舖吧！



黃蓉於書房內正等著楊過，見了他時說道，郭靖有七位師父，亦即江湖人稱之江南七俠，柯鎮惡是大師父，二師父是已故的妙手書生朱聰，她當下決定要先教授二師祖的功夫，要楊過跟著她唸「時學習之…」楊過一聽有誤，遂當場糾正說，應是「學而時習之…」才是，不意黃蓉　了掛不住而稍有慍色，她繼而強調，此乃二師祖的拿手絕活，交待楊過自得好好勤加練習

天黑得真快，出了書房已是入夜時分。回到房內摸了摸床舖，楊過心裡不覺納悶，說要教武功，卻只盡要他背書？看來過兩天得把義父教的「蛤蟆功」好好練一下，免得日後被他們欺負…

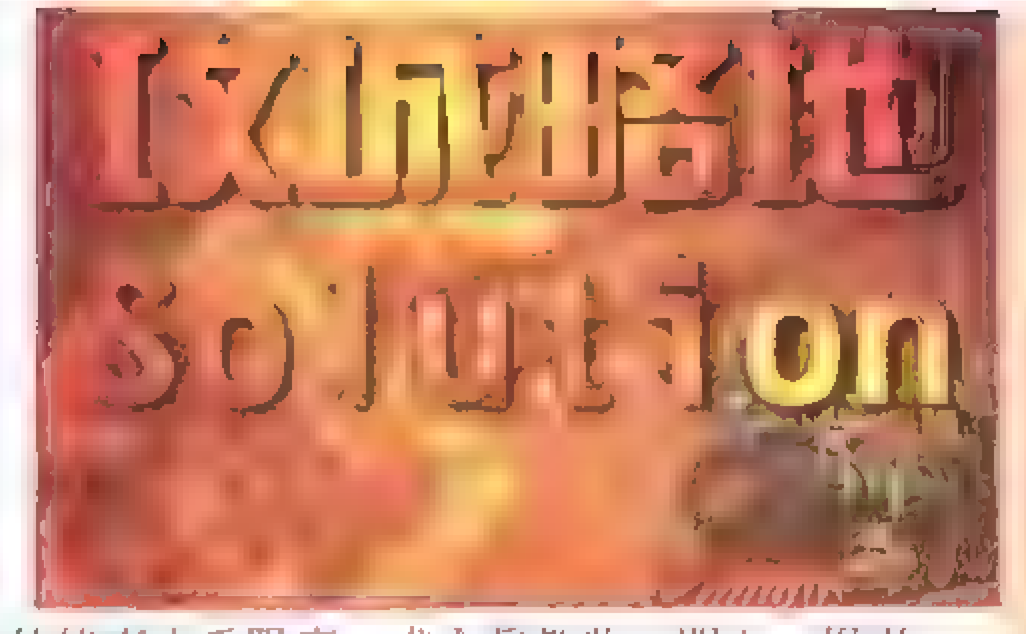
隔天一早，出了房門與啞僕師傅個正著，楊過忍不住對著他大發牢騷，破口罵說桃花島的人都有病：郭伯伯食古不化、郭伯母既奸且詐、老瞎子脾氣火爆、郭大千金沒有家教、姓武的兩小子則是無聊…，楊過看準了啞僕痛啞，諒他也無處說去

進入書房後，他壯大膽子質問黃蓉，這「大學之道…」可以當武功耍嗎？結果還是唸了一整天…回到房內將所有人等再罵上一遍，這才倒頭入睡。

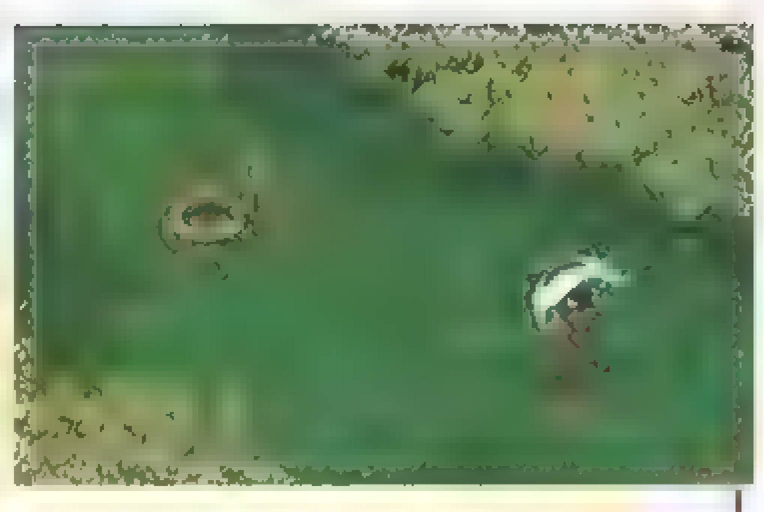
隔日一早到郭靖房內本想說出心中積怨，但一見到時卻把話又吞回肚裡。來到大廳向大師祖抱怨，說黃蓉絲毫不教他武功，不料卻遭來一陣斥責。心不甘情不願地進入書房，這又耗去一整天了…

再回到房裡，楊過心裡想著，要是爹還在世就好了，他一定會教自己很多武功的。聽人說爹是遭人殺害的，改天一定要向郭伯伯問個清楚。

這一日，柯大師祖大發慈心，只叫楊過去跟郭芙　人一起玩耍。到書房得到黃蓉的允許後，在花園裡瞧見郭芙與武氏兄弟正圍在地上鬥蟋蟀…禁不住武氏兄弟一激，楊過決定去抓一隻來鬥鬥郭芙大將軍。



聽郭靖指出，在前院應該可以抓到蟋蟀，而大廳裡女僕也表示可到前院找找看…到了前院，在池子後方的樹根底下發現一處洞口，伸手摸時卻抓出一條蛇來，將蛇殺死之後才找到一隻黑蟋蟀…桃花島可不是怪嗎？連蛇都跟蟋蟀住在一起。



回到花園門不多時，郭芙的大將軍就被咬死了，她欲奪走楊過的黑蟋蟀不成，反倒使了招玉石俱焚，「硬將小蟋蟀踩死」。楊過氣不過她的刁蠻，用力給了她一巴掌，武氏兄弟見狀嚷著要打楊過，楊過火大乃蹲下身子，就地使出「蛤蟆功」將他兄弟二人震倒在地。經郭芙一陣雞貓子喊叫，該出來的人全都出來了…

郭靖趨前查看兄弟二人似無大礙，但也瞧出是遭「蛤蟆功」所傷，黃蓉則厲聲逼問過是否學自歐陽鋒？柯鎮惡一聽到歐陽鋒三字，更是火冒三丈，暴跳如狂…柯鎮惡前因結義弟妹遭歐陽鋒所殺，故對其恨之入骨…他問楊過，歐陽鋒人在何處，如若不說就一杖打死他。楊過卻抵死不說，他積累多時的怨氣這下子總算找到出氣孔，要殺就儘管來吧！還怕他這死老瞎子不成…

郭靖聞言勃然大怒，一掌打得楊過不醒人事。黃蓉推敲楊過的「蛤蟆功」應是前來桃花島之前所學，若是歐陽鋒來到島上，照說他們也不會不知情。黃蓉只急切詢問武氏兄弟傷勢若何，對於楊過，則是隻字未提…

柯鎮惡突起脾氣，嚷著明日就要回嘉興，他不願跟仇家歐陽鋒的傳人住在一起。郭靖夫妻倆拿捏不住，遂決定將楊過送往終南山，請全真教丘道長代為管教。

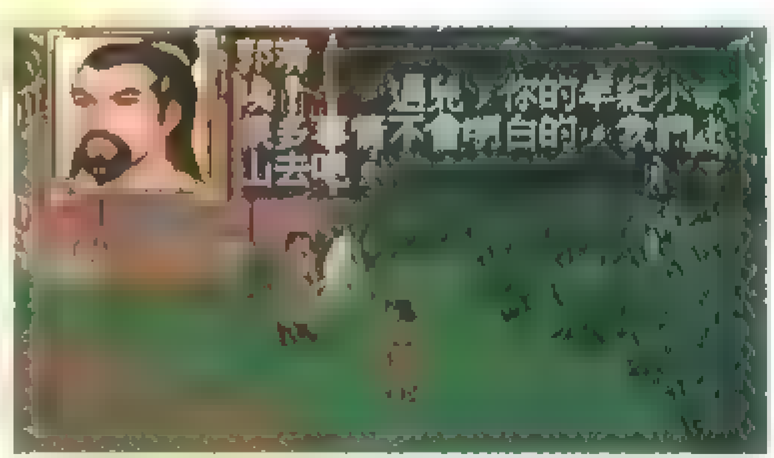
隔日渡口上，郭靖指陳楊過對大師祖衝撞無禮，再不能依他門下，這就送往終南山重陽宮，求全真教收入門下。楊過心想，自己又不是拖油瓶，怎生任你郭大俠呼來喚去？不過，縱有百般不願，他倒很慶幸能離開桃花島這個鬼地方…待回過神來，渡船已然駛近小村渡口

〈求師終南埋禍端　全真門下〉

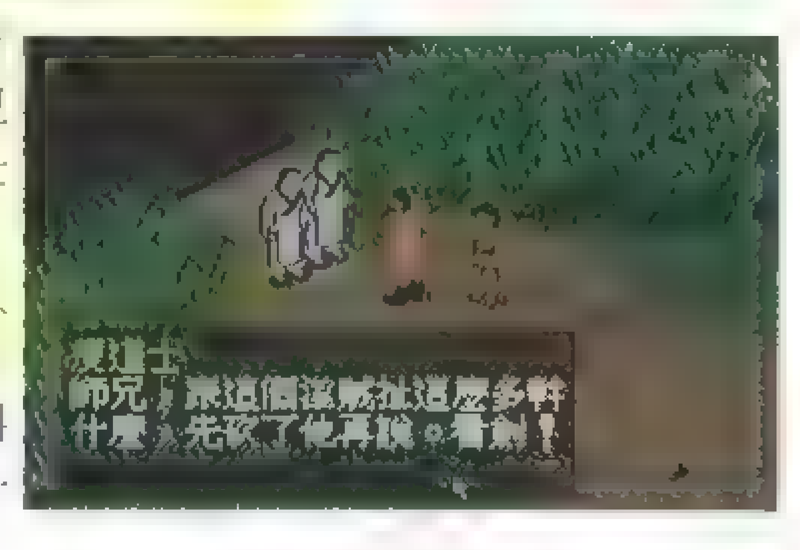
由楊過所住的破窯往西行，不多久即到了終南山山腳。據一名村婦指出，重陽宮就位於西北邊的終南山上。

楊過隨著郭靖來到一處亭前，郭靖指著亭前碑文告訴楊過，碑上所載詩句乃全真教丘處機師祖所寫，是他老人家藉以抒發世人多災多難的感嘆情懷，楊過怕得再長大些才會明白其中含意吧！

聽郭靖言道，丘處機師祖武功固然卓越，但愛護萬民的心更令人欽佩。楊過的父親當年還是他的門生，有了這層關係，想必會好生善待楊過。經郭靖這麼一提點，楊過順勢再問及父親死因，郭靖初時不應不理，當楊過問及是否與郭靖夫婦二人有關，郭靖則一反常態，臉上青筋暴露的猛在石碑上擊了一掌…楊過見狀不免噤若寒蟬，這一掌若是擊在自己身上，恐怕早已兇多吉少！



郭靖自覺失態，繼而語重心長的表示，楊過年紀尚小，很多事情還不明白，還是先上山去吧！



往西行至半途，見有二名道士攔住去路，郭靖請二人代為引見丘道人，詎料引來道士一

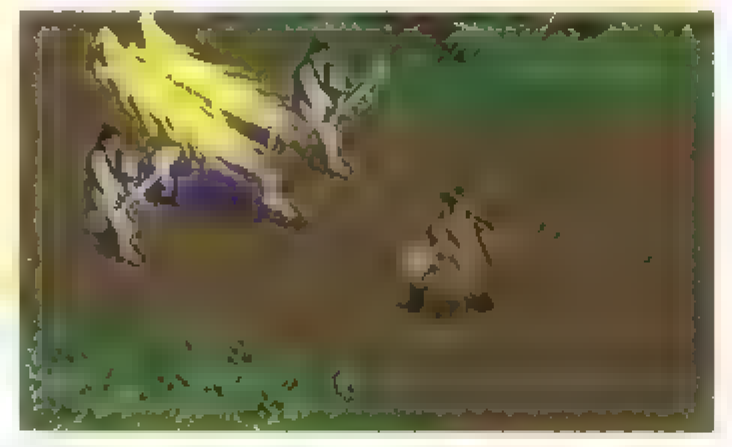
神鵰俠侶完全攻略（上）

陣奚落並口出不遜，即使是馬真人故友又待如何？可巧得很，郭靖還真的曾受教於馬真人…瘦道士不耐煩，催促胖道士動手，並稱郭靖為淫賊…這是怎麼回事呢？兩名道士豈是郭靖對手，臨去前丟下一句話，若非妄想強娶姓龍的女子，又怎會擊碑上山？

論及聰明才智，郭靖實遠不及妻子黃蓉。楊過點明對方必定是認錯人，他這才恍然大悟。

繼續行至山麓，樵夫勸他二人別上終南山，因為有一大堆人上了終南山搶親，還打得天翻地覆呢！重陽宮有人要出嫁嗎？這話真不知從何說起…

往北在半山腰遇有一夥道士，一字排開守於上重陽宮的路口。郭靖報上名號求見丘真人，但為首的道士趙志敬竟然不識得郭大俠，並直呼他為淫賊，仗著人多勢眾要給郭靖一點顏色瞧瞧，否則還當重陽宮盡是無能之輩。郭靖示意楊過到後方樹林等他，楊過一聽心領神會，逕自往樹林小解去了…



郭靖見他聰明伶俐，心下也只希望日後能走上正途，一生學好…回頭瞧瞧這幾名道士，其間顯有誤會，郭靖迫不得已乃出手打退他。趙志敬領著眾道士離去前，說要撤回宮中保護師叔們…莫非是丘真人有難？若由這幾名道士保護，只恐怕…樹林裡遍尋不著楊過身影，該不會被人擄走吧？事情緊迫，不如先到重陽宮瞧個究竟。

郭靖趕抵重陽宮前但見道士死傷慘重，會是誰如此喪心病狂？又聞三清殿內有異聲，道長們危險…殿中有位叫霍都之人，他乃蒙古國王子，丘真人與馬真人俱已遭他挾持…未知霍都與全真教有何恩怨，今日竟率眾上山滋事？霍都揚言，只要郭靖能接得了他三十招，他就放了二位道長…

霍都敗下陣後，顯然是很不服氣，他開口約定郭靖，待十年後再來領教，郭靖答以十年後在此相候便是，霍都一干人遂揚長而去。

丘處機問郭靖何以今日適巧上山，郭靖這才提起楊過之事。這時，外頭有位叫鹿清篤的道士，邊走邊罵著楊過並追進了殿中，想必是被楊過搞瘋了…原來趙志敬誤以為楊過是死對頭帶上山來，於是帶至後院交由鹿清篤看管，雖然楊過遭到綑綁，但仍然潑了鹿清篤一身屎尿…

馬鈺問郭靖是否親生之子，看來已學得黃蓉的刁鑽機靈。郭靖告之乃義弟楊康之遺腹子，帶他上山為的是求丘道長收入門下，唯今日上山對諸多道兄失禮，倍感愧疚。丘處機問及何以滋生誤會，趙志敬道是聽聞駐守山下的師弟回報，謂郭靖於山下擊碑，所以才誤當賊人。

丘處機聞後向郭靖解釋，今日來犯的邪魔歪道正以拍擊石碑作為訊號，至於詳情，他將郭靖迎至後院房內始娓娓道出…

重陽祖師有位紅粉知己住在後山的古墓中，她生前將一身驚世駭俗的武功盡傳與隨身丫環，這丫環並未涉足江湖，但卻收了兩名弟子。大弟子姓李，正是江湖人稱赤練仙子的李莫愁，李的師妹姓龍，人稱小龍女，今日正是那姓龍的女子十八歲生辰。

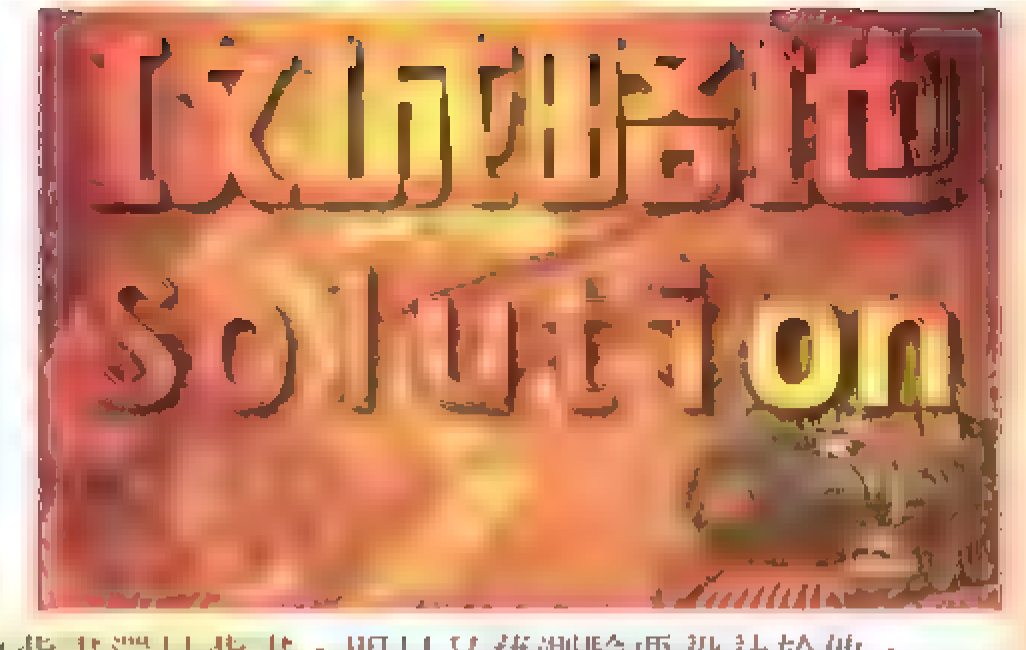
李莫愁之前因故被逐出師門，她為了奪取師父遺留下的武功心法，便在武林中散佈小龍女要比武招親的消息，若有誰勝得過，非但小龍女要委身相許，連帶武功秘笈也將盡數陪嫁。

古墓與全真教素有淵源，丘處機自然不能坐視小龍女任人欺負。這幾日也驅趕了不少慕名而來的不速之客，只是今日上山的霍都一行人實在厲害，幸虧郭靖及時趕至解危。

郭靖提及楊過拜師之事，丘處機聲稱，第三代弟子中就屬趙志敬武功最為精純，就由他來點撥楊過武藝。楊過行拜師之禮後，丘處機表示與馬鈺會下山一陣子，這期間趙志敬須得好好傳授楊過全真教玄功，如有差失，待回山後即唯他是問。

既已議定，郭靖乃決定先回桃花島，臨走前囑咐楊過要用心學習，待學藝有成時，他會來接回桃花島。

丘、馬二位道長已然下山，楊過閒逛時聽得趙志敬於後院書房等著他。重陽宮經此浩劫，負責打掃的道兄們可有得忙了。看守宮門的可不是鹿



清篤嗎？他一見到楊過就眼冒金星，大概是忘不了身上的屎臭味吧…

由三清殿左方來到練武場，在廚房與柴房中間有條巷道，這兒有專人日夜看守，楊過難出池一步。不知是通往何處？

逛遍了整座重陽宮也沒找到什麼好玩的，楊過這才踏進趙志敬的書房。他一瞧見楊過就來上一排頭，交待過以後天一亮須準時來找他，還罵小畜牲呢…

楊過心想，這道士臭屁得很，憑他那點兒本事也想授徒？趙志敬也自忖，這娃兒如此頑劣，日後武功高了，誰還能管得住他？但是不教他武功，必然會受到丘師伯責備…還是只教口訣，修練之法則半點不教，日後師伯問起，推說他自己不用功便是…沒錯！就這麼辦吧…

楊過跟著唸了一整天口訣，出了書房已經入夜，看守宮門的死肥豬鹿清篤早已進房睡了，這會兒沒人管得到他，何不溜出宮去夜遊一番？出得宮後，往北來至古墓近郊…夜裡盜賊盡出，楊過前前後後被偷了不少銀兩…

在這座樹林的各處路口都有道士看守，楊過被樹叢後方冒出的人影嚇了好幾跳…逛著逛著竟然穿進重陽宮後院的那條巷道，負責看守的道士瞧見楊過走進來，不由吃了一驚…有點累了，書房對面的大通舖裡還有個空床位，楊過倒頭就睡了。

隔日又在趙志敬的書房唸了一整天口訣，早知他不教武功，還不如自己去練練義父教的「蛤蟆功」…回到通舖時，楊過心裡嘀咕著，怎麼這個死道士跟郭伯母一樣，盡要他背書？就這樣，楊過日復一日的，不知不覺中已經在這床舖上睡了有足足三個月之久…

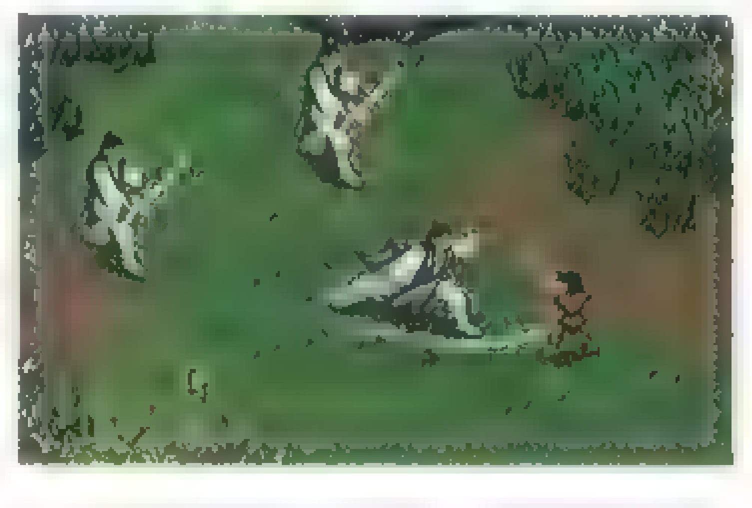
這一日仍舊在書房裡見到趙志敬，他讓楊過將這三個月來所背的口訣復誦一遍。他見楊過幾乎倒背如流，忍不住也誇了幾句。

聽說明日宮中要舉辦第四代弟子的測驗，趙志敬要楊過將所學的功夫好好表現一番…這是人話嗎？楊過幾時學了他的鬼功夫了…回到通舖時，楊過倒也心知肚明，那死道士幾個月來除了要他背書還是背書，明日又藉測驗要設計於他，當真以為楊過是被嚇大的嗎？

隔日一早來到練武場，眾道士皆已聚齊，趙志敬見了楊過立即要他上場比試，他當真是把楊過當白痴了，竟然要他拿幾句口訣與鹿清篤比劃幾招。

尹志平一旁看不過去，謂楊過習武不久，叫他比武恐有不妥。可是，一來家裡沒大人，他也阻止不了趙志敬，二來，楊過也表現得毫不畏懼，大不了一死嘛！

誰料得鹿清篤這般不經打，三兩招就被楊過擊倒了，也不知死了沒有？楊過見狀恐百口莫辯，索性由後院巷道跑進樹林裡…趙志敬自知事態嚴重，日後恐無法向丘師伯交待，於是下令所有道士傾巢而出，為要捉拿楊過回重陽宮問罪…



這些道士武功雖然不怎麼樣，但人多勢眾的圍捕行動也足夠教楊過疲於奔命…楊過深知不宜久戰，於是趁隙鑽出人牆，與道士在林中展開一場追逐…各處去路已遭道士攔阻，楊過不得已

〈活死人墓見心經 情是何物〉

乃往北方古墓的方向逃去…

氣喘吁吁的跑至古墓入口瞧見一位老婆婆，楊過本能的上前呼救，後頭則有趙志敬與尹志平緊緊追至…楊過辯稱遭受趙志敬逼迫才會出手傷

人，並極力撇清與趙志敬的師徒關係。

這位孫婆婆乃古墓派前掌教之婢女，小龍女即為她一手扶養長大，但孫婆婆卻一心想要扶育一個男孩子為子，她見楊過模樣頗覺心喜，根本不理會趙志敬的說詞。孫婆婆面露嫌惡地要趙、尹二人離開，當著她老人家的面已然將楊過罵得如此不堪，要是任由二人帶回重陽宮，更不知要如何折磨於他。

孫婆婆轉身要將楊過帶入古墓，趙志敬竟然揮劍由背後偷襲於她…這時，古墓中走出一名白衣女子，尹志平識得她正是小龍女。由於尹志平愛慕小龍女久矣，他乃趁機上前攀談，希望她能歸還叛徒…小龍女未待他說完即不屑地要他二人滾離此地。欺負幼兒老婦，算得什麼英雄好漢？趙志敬意欲強搶楊過，小龍女不堪其煩遂引來一群毒蜂，趙、尹二人見狀始落荒而逃…

孫婆婆這一劍被刺中要害，臨終前請小龍女答應她要一生一世照顧楊過，別讓他受人欺負。孫婆婆見楊過很是投緣，而他這位龍姑姑也無依無靠…眼看著孫婆婆斷氣，楊過因驚嚇、疲頓和傷心也登時崩潰，竟也昏了過去…

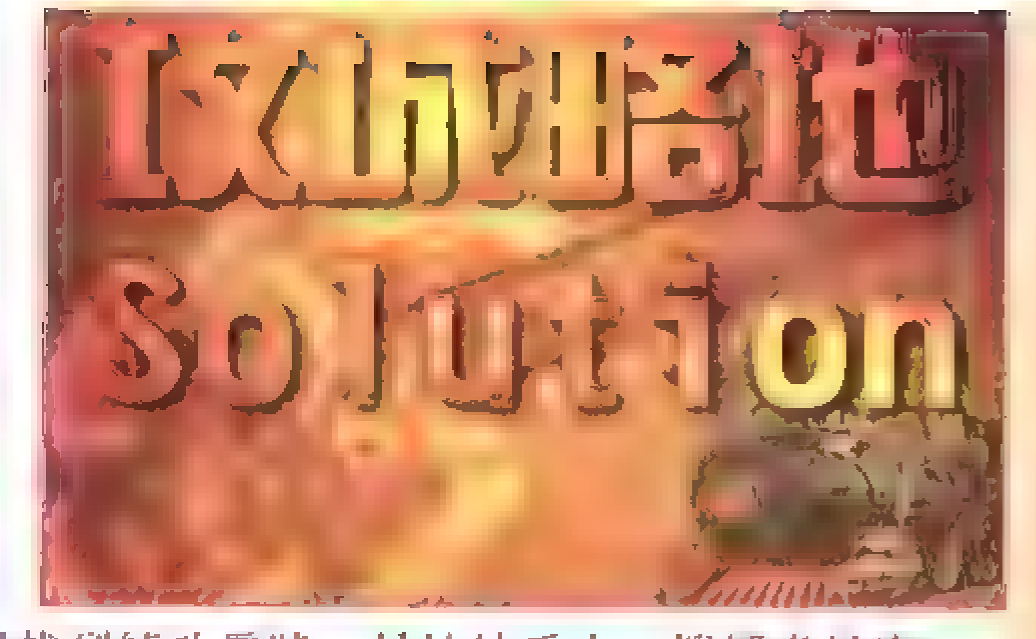
待醒轉時已置身於古墓中的石棺室，只看眼前幾口棺木，楊過不由訝異…小龍女表示，祖師婆婆就躺在第一口，師父在第二口，至於剩下的三口則是要留給

古墓

a開b	1:玉蜂漿	A:石棺室
c開d	2:蝕骨水	B:臥室
e開f	3:火把	C:牌位室
g開h	4:雷焰彈	D:練功室
i開j	5:靈芝	E:重陽練功房
k開l		F:大廳
m開n		G:入口
O開p		H:石壁
		I:下石墓地.下水道

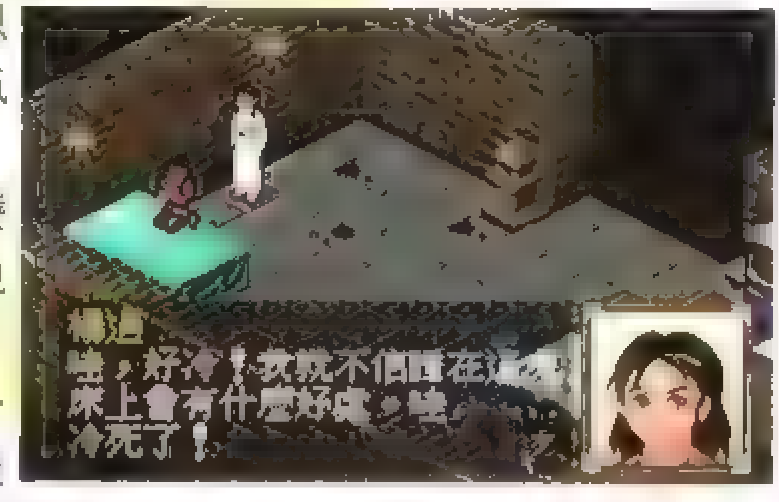
自己和師姐李莫愁。當初沒料到會多了楊過，所以少準備了一口，等過些天再去找一口來…楊過聞言，頭搖得跟波浪鼓似的，忙不迭連聲辭謝。

小龍女因為答應孫婆婆要照顧楊過一生一世，因此楊過自然得陪她在古墓裡過一輩子了…小龍女走開之後，楊過乃獨自於古墓中逛了起來。真



是！沒事找個棺木來擺著觸霉頭…古墓內部還真寬敞，楊過在東北方發現有面很古怪的石壁…

進至臥室裡再見到小龍女，她指著一旁的寒玉床叫楊過上去睡，據說此床有極妙的好處。楊過爬上床時只覺一陣寒氣直逼心肺，要真有什麼好處，那也得不凍死才看得到吧…小龍女道是



此床乃祖師婆婆花了七年的時間，於極北寒苦之地，在數百丈堅冰之下所挖掘出的寒玉所磨成；睡於寒玉之上修練內功，一年可抵上平常修練的十年，換是旁人，只怕無此福份呢！

楊過聽後寬心不少，小龍女接著教他內功心法用來抵禦床上的寒氣。小龍女輕功可真了得，竟然飛上繩索睡覺，楊過吵著明天要教他，小龍女嘴角一揚說，這點本事算什麼？只要楊過好好地學，龍姑姑還有很多厲害的功夫要教他哩！楊過心想，姑姑待他真好，才不像重陽宮那幾個臭道士…

隔日一早睜開眼時卻獨不見姑姑身影，該不會像郭伯母和臭道士一樣騙他吧…其實姑姑早已來到牌位室了，楊過怕她反悔遂提議要拜她為師。小龍女也猜出楊過心思，若要拜師，則一生一世都得聽她的話，若是不拜，她仍然會傳授武功，如若來日能勝了她，那就憑武功打出古墓吧！

楊過聽後仍然不改初衷，即使姑姑不教他武功，他也會一樣聽話的。其實，他也明白姑姑心裡是對他好的，否則又豈會讓他睡寒玉床，又教他內功心法禦寒呢？

小龍女同意之後，楊過卻又有條件了。他曾拜過臭道士為師，裡常會咒罵師父，所以希望還是叫她姑姑，免得罵師父時連累到她。小龍女聽後也覺莞爾，她欣然同意之後，楊過這才行禮拜師。

據說牌位室牆上掛的是全真教王重陽的畫像，這人辜負了祖師婆婆，依據門中規矩，凡入門的弟子皆須向他唾吐。楊過可高興了，他對全真教向無好感，遂上前使力地連吐了好幾下。由於用力過猛，還險些岔了氣…

小龍女有事先離開，她叫楊過到練功房等她…

楊過找到練功房時，見姑姑手中、懷裡盡是麻雀，為的是讓楊過練習武功。她要放出麻雀，再叫楊過全數抓起來…抓是全抓著了，不過早已死傷逾半…

接著小龍女教授一套「天羅地網勢」，此乃古墓派入門功夫，練到極招時，具有點人週身要穴的能力，若配合暗器使用，更有凌厲的攻勢。楊過須得用「天羅地網勢」再抓一次麻雀試試…小龍女嫌他不夠純熟，需要多練幾下，楊過於是就地找地上覓食的麻雀再試試…

小龍女見楊過得意的模樣提醒說，現在的功夫用來抓抓麻雀還可以，但要對付高手可不行了。她讓楊過先對著這些麻雀再練一練，等練到一個程度，再教他新的功夫。於是，楊過待小龍女離去後，卸下手中武器再努力地練了好一陣子…

來到臥室見到小龍女，她表示目前功力碰到一般對手應足資應付，楊過則問說，若是和趙志敬那臭道士動手呢？小龍女嘆道，只可惜尚未練成派中最精奧的武術，要真與全真教的老道比起來，恐怕也沒什麼勝算。楊過很好奇究是何種高深武功，不如現在就練吧！小龍女答應之後，叫楊過先到牌位室東邊的石室等她，那可不是重陽練功房嗎？

小龍女指著一面牆說，全真教祖師王重陽武功的精奧，盡刻在石室的牆壁上…王重陽的武功怎會刻在古墓之中呢？據小龍女表示，這原來還有段來歷…

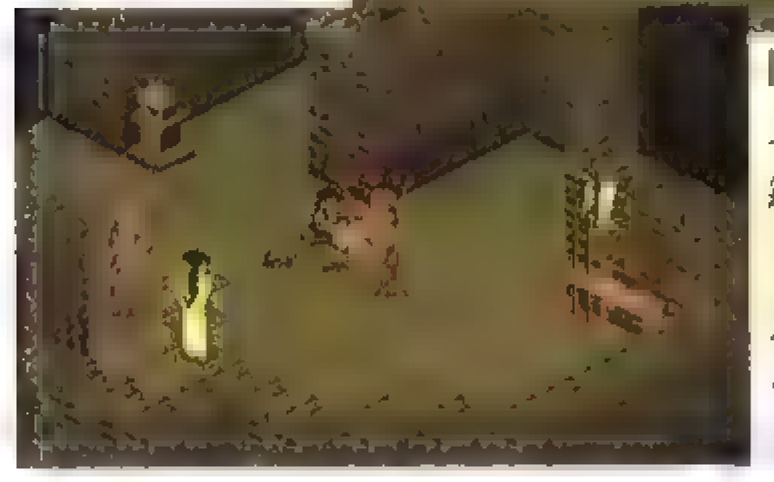
祖師婆婆姓林，叫林朝英，數十年前武林就以祖師婆婆和王重陽的武功最高，但後來王重陽因領兵抵禦金兵而疏於武學，結果祖師婆婆的武功反倒略勝一籌。之後王重陽更因起義失敗，憤而隱居在此活死人墓中潛修武藝，祖師婆婆又不如

他了。最後，兩人不知因何打賭，王重陽輸了，這座古墓也就讓與祖師婆婆居住。

另外一邊的牆壁則刻有祖師婆婆所研究出克制全真教武功的方法。這是祖師婆婆住進古墓之後，參照王重陽壁上所刻之武功，全心苦思所創出克制他諸般武功的法子。

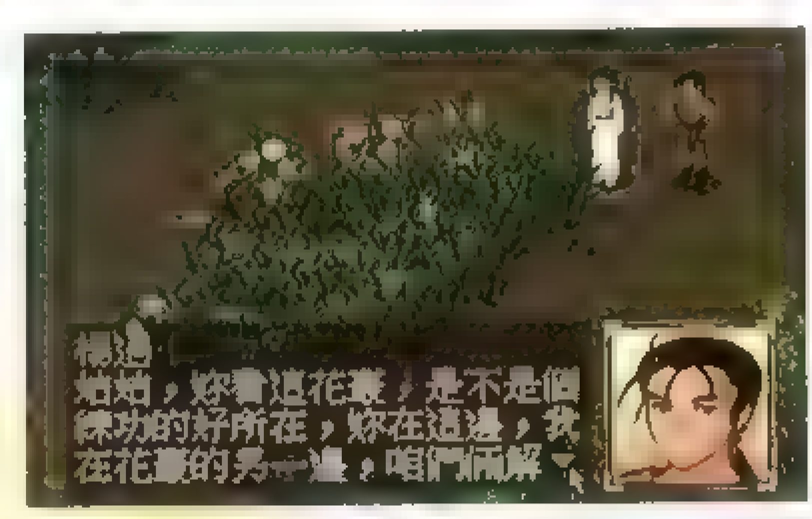
小龍女因無人助她練功，所以不曾修練過這些功夫。楊過自告奮勇要助她，但小龍女卻直指功力不夠。

據稱，祖師婆婆這套功夫叫「玉女心經」，須得兩人同練，互為助臂。首先，楊過須先練成本

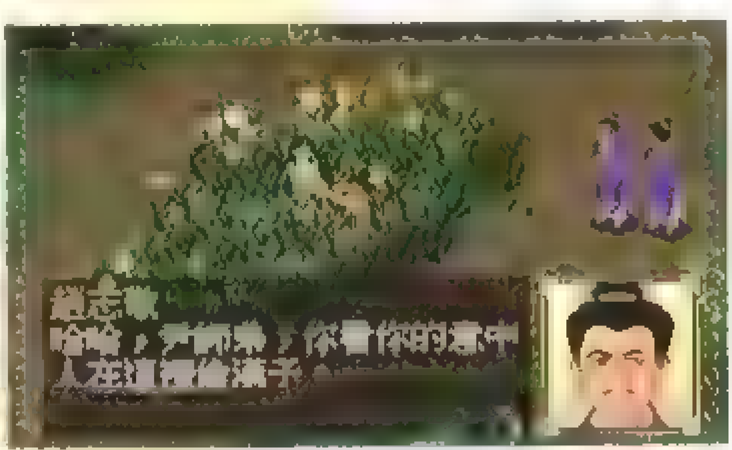


門各項武功，接著再練王重陽留下的全真教武功，等兩樣學全之後，才有可能一起練「玉女心經」…兩人發下宏願，無論如何艱辛也要努力達成。於是，楊過乃陪著姑姑於古墓中勤練武功。轉眼間，二人於古墓已共同生活了四年之久…

這一日，楊過來到重陽練功房又見姑姑正研習「玉女心經」。既然已經把武功學得差不多，何不開始一起修練呢？小龍女表示，經上說練功時全身會熱氣蒸騰，需挑個空曠無人之處，全身衣物暢開而修習之；熱氣若無法散發，則有走火入魔之危。小龍女念及與楊過男女有別，敞開衣物相對，成何體統？…還是先到古墓外頭找找有無合適的地方，回頭再考慮這些禮數吧！

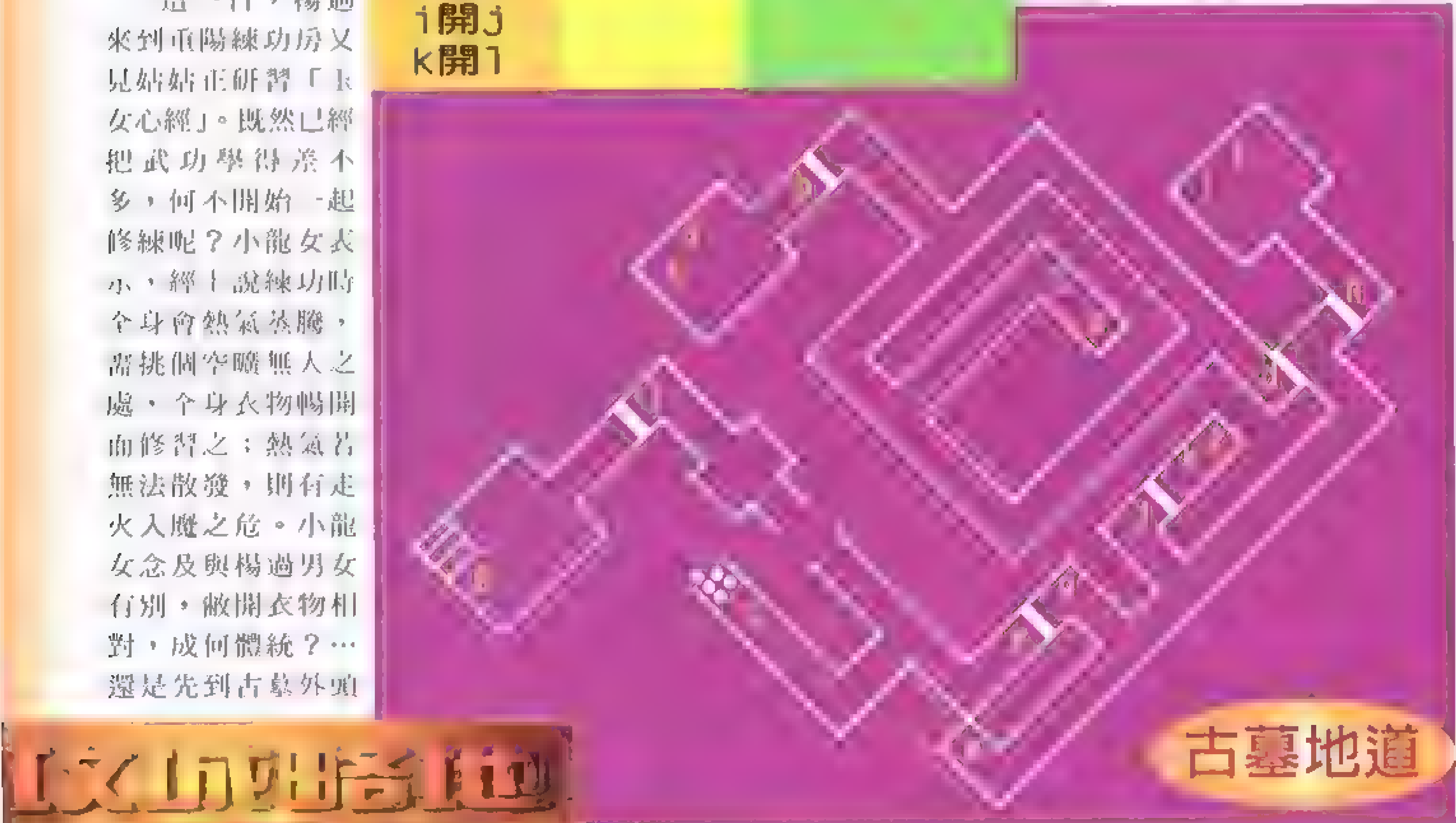


二人走出古墓往西在終南山中找到一處花叢…楊過建議，姑姑站在一頭，自己則在另一頭，解開衣衫隔著花，誰也看不見誰，豈不妙哉？小龍女見此處合適，倒也不反對楊過的提議。於是二人乃步入花叢各立一方，解開衣衫後就地練起「玉女心經」…



依此方式已練了有五個月，眼看完功之日在即，這幾日正是最要緊的關鍵時刻，小龍女吩咐楊過切忌分心，否則經脈逆轉，是會受很重內傷的…這時，另一頭有人探頭探腦的走近花叢，來人正是趙志敬和尹志平二人，想不到幾年不見，他二人還活得挺好的…趙志敬見楊過與小龍女躲在花叢裡，直嚷著犯了他教中的淫戒，由於他的突然現身，小龍女一驚氣岔而致氣息逆行，楊過決定先帶她回古墓休息，回頭再殺了這兩隻牛鼻子

a開b	1:火把	A:由臥房掉落處
c開d	2:靈芝	B:上古墓大廳
e開f		
g開h		
i開j		
k開l		

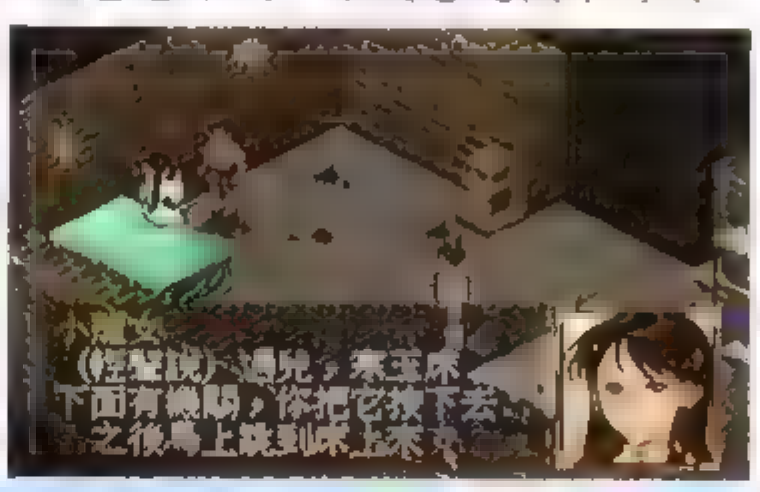


未料趙志敬不守口戒，幾句話說得小龍女氣得口吐鮮血，心下一狠乃催促楊過殺了趙、尹二人，別讓他們在外頭蜚短流長。楊過等這機會可是等了四、五年，他倒要試試這些年所練的武功，到底殺不殺得兩隻牛鼻子…

瞧趙、尹二人仆倒的模樣，楊過反有些懊悔武功練太多了…楊過要趙志敬還他拜師的八個響頭來，小龍女這時心軟下來，反勸阻楊過弒師不祥，只讓趙志敬起個誓，對外不提今日之事就饒他不死

尹志平率先起誓，他說的應是出自真心，趙志敬因劍抵住他喉間，逼得他發下毒誓，謂今日之事，除在場四人外，絕不向第五人提起…楊過狠狠地將劍穿過趙志敬股間斜插於地上，隨後扶起小龍女緩緩回到古墓…

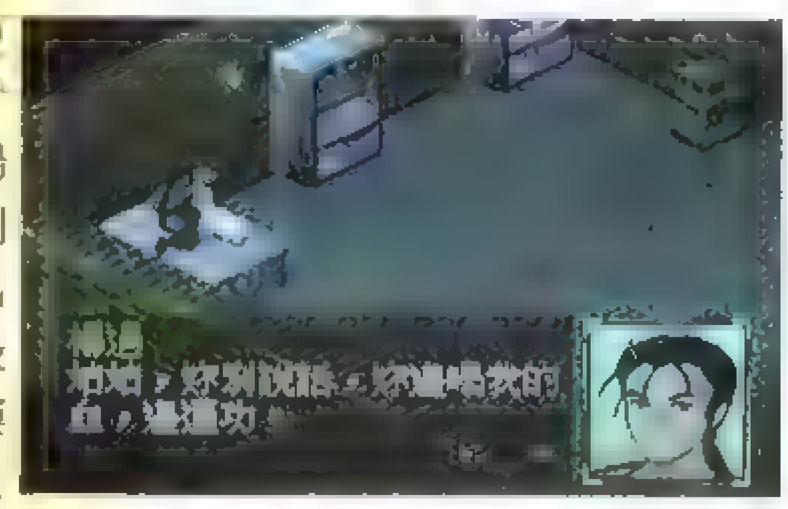
二人回到臥房時，赫見小龍女師姐李莫愁端坐於房內，她見小龍女身旁傍著楊過，出言指責師妹罔顧祖師婆婆遺訓，居然讓個男子踏入古墓。楊過對言也不客氣地回了李莫愁一陣話，小龍女因內傷不輕已感不支，李莫愁見機不可失，乃逼她交出「玉女心經」，否則將對她二人不利。

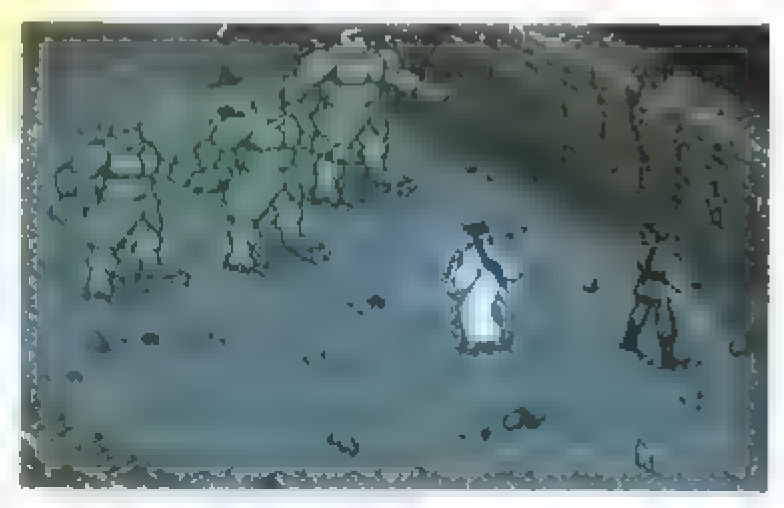


小龍女喚楊過扶她

到寒玉床，待坐上床緣時輕聲告訴楊過，寒玉床下有機關，按下之後立即跳至床上來…楊過照著去做之後，與小龍女已由寒玉床翻轉到另一處秘道，只丟下房中一臉錯愕的李莫愁…

二人置身地道後，小龍女血行不足，難以運功療傷，更遑論要對付師姐了。楊過毅然割開了臂，請姑姑一面吸食、一面運功。小龍女表示地道可通往孫婆婆房間，她交待走出地道後直接往古墓出口，她有話對楊過說。



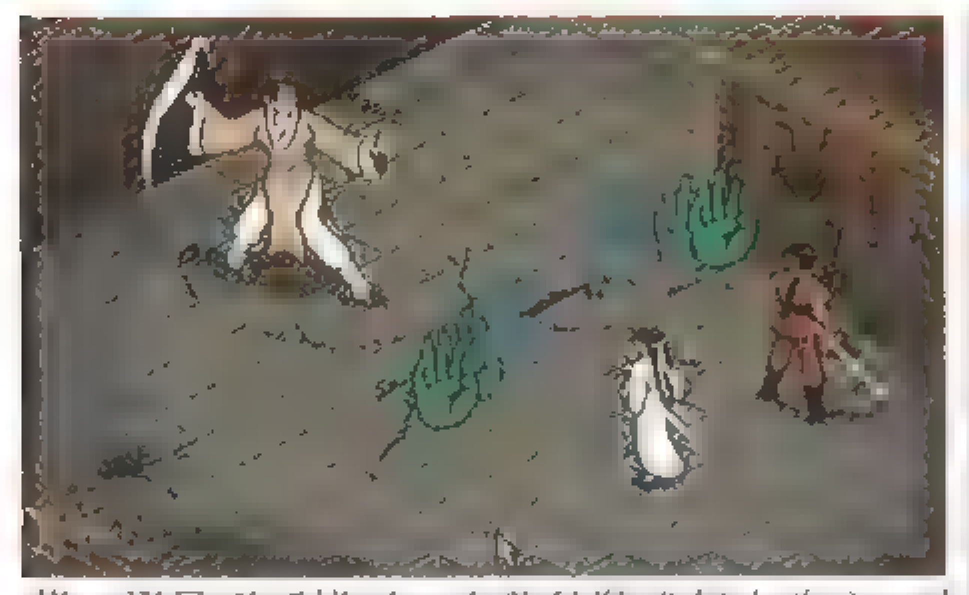


地道之內伸手不見五指，幸好隨身帶了火把…經過一陣摸索，找到石階爬上古墓，楊過依言扶住小龍女繞經古墓大廳移往入口處

來到出口前，小龍女忽然停住腳步，她指著身旁一個叫斷龍石的機關說道，待啓動之後，會有萬斤巨石墜下而將古墓封死。她已在師父面前立誓，永遠不離開古墓，於是叫楊過一人逃離。當他一出去時，小龍女就立即放下斷龍石，楊過也知道李莫愁厲害無比，時機稍縱即逝，楊過必須把握時機才能安然逃出古墓

楊過初時不願意，但小龍女提醒他，不是說好要聽姑姑的話嗎？楊過迫於無奈，只得假裝聽話走至入口前方…當小龍女按下機關放下斷龍石的瞬間，楊過卻又飛快地跑進古墓…若不能跟姑姑在一起，一生一世都不會快活的…小龍女見事已至此，乃示意一起回到石棺室吧！

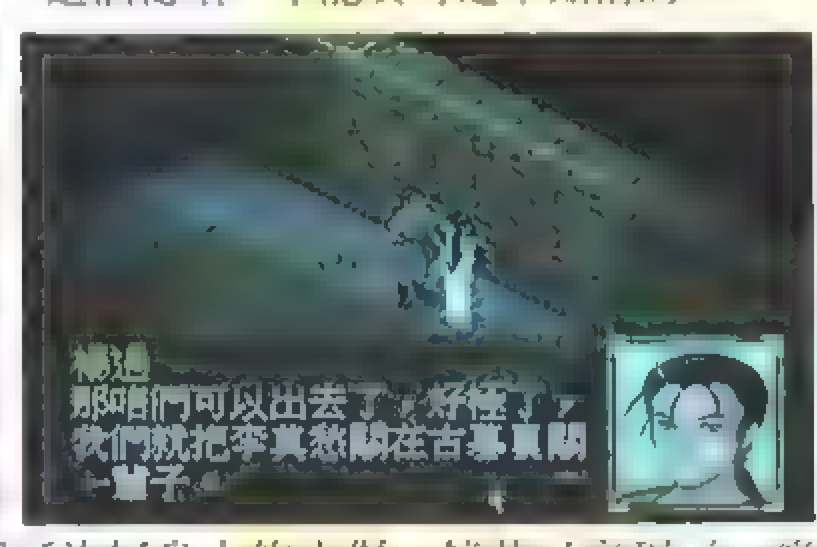
李莫愁於石棺室焦急地來回踱步，小龍女告訴她斷龍石已放下了，師父的「玉女心經」要看便看，她與楊過在此，要殺便殺，但若要離開古



墓，那是不可能了。李莫愁聽後怒火攻心，立意要殺了二人洩恨…

小龍女和楊過聯手也不是李莫愁的對手，她繼而玩起心理戰，聲稱只殺一人，不是楊過死就是小龍女喪命…楊過挺身而出，寧死也要護著姑姑。李莫愁見此情此景，不禁感慨居然有男人肯為小龍女死，既然誓言已破，那就可以下山去了…可是斷龍石已經放下，豈有出路？李莫愁不願老死古墓，於是自己找出路去了。

小龍女的內傷又患了，她讓楊過扶她進石棺休息，楊過乃陪著姑姑躺入石棺…小龍女要楊過發下誓言，表明心中只有姑姑一個人，若是有別的女子，就得讓她殺死。楊過隨即許下重誓，日後若有異心，將死於姑姑劍下…忽然間發現棺底有一按鈕，按下之後，石棺竟然往下降至秘室內。這個秘室，小龍女可是不知情的



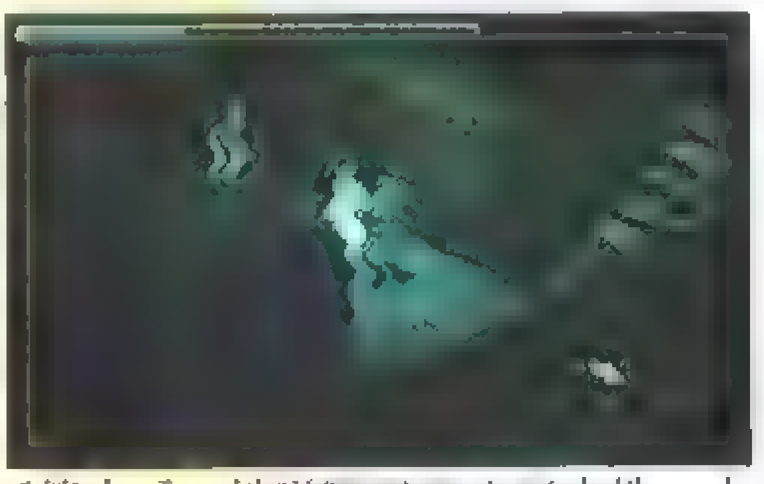
秘室東邊牆上刻有王重陽留下的「九陰真經」，小龍女表示，要是練成了即可治好身上的內傷；接著又發現了一條出古墓的秘道，楊過樂得說要把李莫愁留在古墓，但小龍女念及同門之情，還是決定把她一起帶出去。

由地圖看來，只要打破古墓東北方的一面石壁，就可發現一條古墓的水路…楊過心裡有譜了，他先前不是見過一面古怪的石壁嗎？

爬上古墓來到牌位室找到李莫愁，她表示若能將她帶出古墓，就不為難二人。楊過可神氣

了，要不是姑姑同情她、可憐她，還真以為怕了她不成？…三人結伴來至石壁前方，李莫愁also

不愧覺出石壁後方就是水道出口，於是運功擊毀石壁…



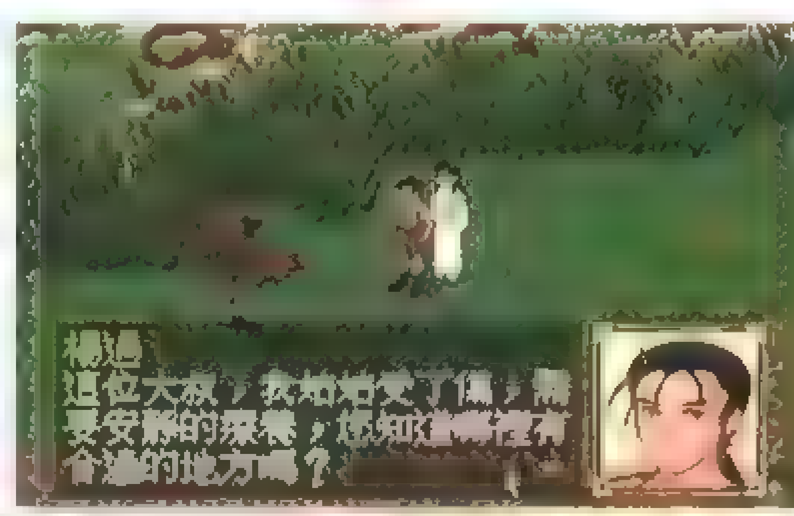
到了水道入口，楊過見這水道深不見底，恐怕得閉氣在氣絕之前找到出口才行。李莫愁可糗大了，她囁嚅說道不諳水性…小龍女乃安撫她，施展龜息之術緊跟她二人身後就行。

二人乃閉氣跳入水道，由於李莫愁的緣故，楊過可嗆了好幾口…快速地在東北方找到出口，爬出水面後已到了終南山後山的山洞裡…

李莫愁經此一番折騰已形同癱瘓，無力再鬥，楊過也不忍心為難她，於是和姑姑走出山洞。往南的山路上遇見一名樵夫，他看小龍女似有重病，楊過問道可有合適的地方可供療傷，樵夫遙指西南方謂有二間草屋，可往試試

〈重陽遺篇功愈進 離合無常〉

草屋看似無人居住，楊過乃將姑姑扶進屋內休息。小龍女表示，等傷勢一好，再由水道回古墓刻在石壁上的「九陰真經」給全數記下來，然後好好修練。楊過也很高興有個清靜地方可供落腳。

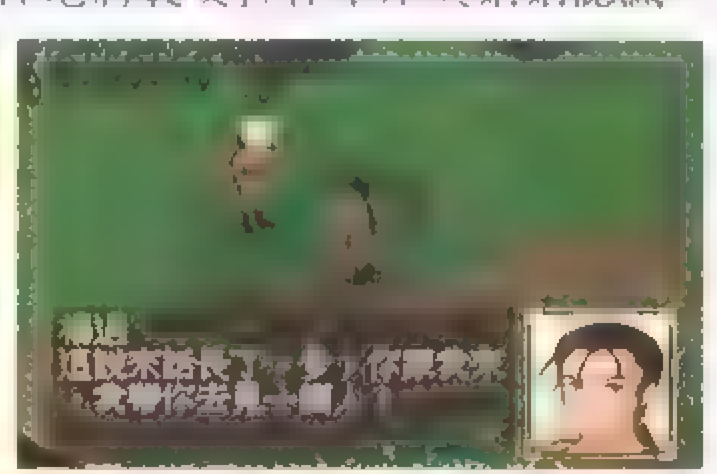


時間飛逝，二人草屋已住有整整一年…石壁上武功也練得差不多了，不如去問問姑姑，看看接下來要由何處開始闖蕩江湖。

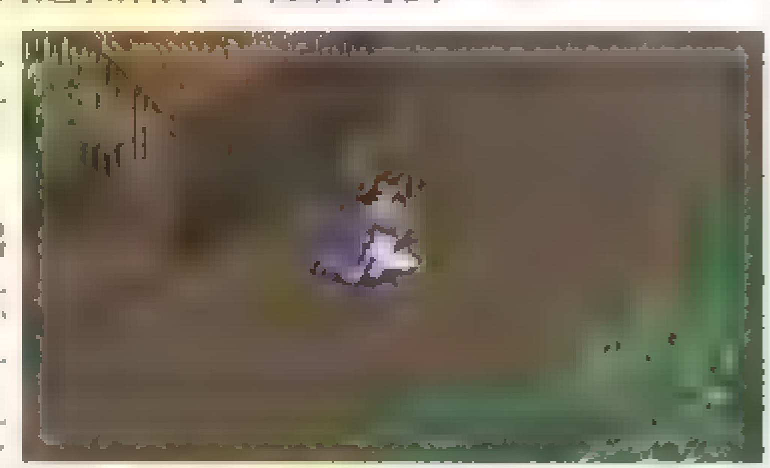
隔壁屋中的小龍女則表示，雖然修練「九陰真經」和「玉女心經」已整整一年，武功雖可謂今非昔比，但比諸郭靖和黃蓉又如何？恐怕是大大不及了…郭靖已將武功傳與女兒郭芙和武氏兄弟，他日相遇，還是免不了受其欺辱，不如繼續留在山裡，將武功練熟透點再說吧！

楊過見姑姑不願下山，倒也不敢造次，只去到附近走走。楊過於後山閒逛時，突遇義父歐陽鋒，他初時猶不認得楊過，因為這些年裡，楊過已長大不少，容貌也變得俊俏了。

楊過興沖沖地將義父拉往草屋與姑姑認識，歐陽鋒得知他拜小龍女為師後，竟一直地責問楊過，難道他教的武功不夠瞧嗎？為何要拜他人為師？楊過未及解釋，歐陽鋒即嚷著要教他天下最強的「蛤蟆功」…他老人家忘了八百年前就教過了…那就教別的吧！可是被小龍女偷學了可不好，於是他乃出手點住小龍女穴道，並將楊過拉往林子裡練功去…



小龍女穴道被點住動彈不得，適巧後方出現了尹志平，這道士覬覦小龍女久矣，如今見有機可乘，遂由背後矇住小龍女雙眼…小龍女一心以為是楊過戲耍於她，故而並未出手阻止。尹志平見機不可失，遂壯起膽子得寸進尺地褪去小龍女衣衫，繼而將她按倒並撫觸小龍女身軀…

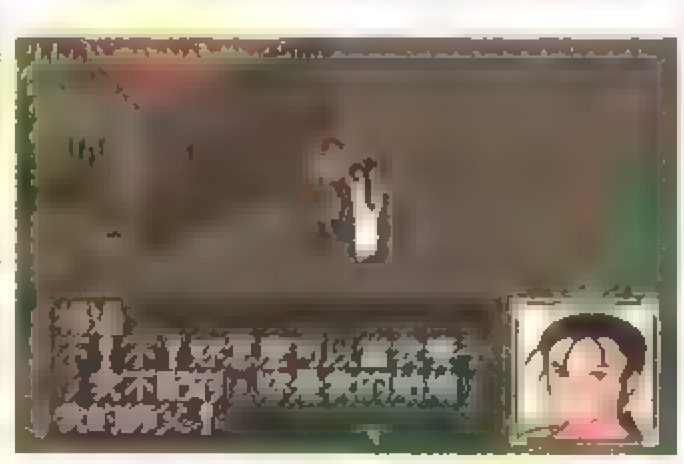


這一頭，歐陽鋒正教在興頭上，他也懂得「九陰真經」哩！不過，楊過卻覺得與自己所學不盡相同，莫非又教錯了？歐陽鋒老毛病又犯了，自己悶聲不響地跑開…不知姑姑的穴道解了沒有？楊過轉身時瞧見尹志平鬼鬼祟祟地從身旁匆忙跑開…這臭道士趕著去死嗎？

回到草屋前但見小龍女臥倒在地，臉上還矇著塊布，楊過只覺得好奇。但他為何就沒想到，既被點了穴，又如何自己矇住眼呢？

小龍穴道解開後，嬌嗔地抱怨楊過如此對她，使得師父在她手上點的守宮砂也沒了…楊過則是一臉茫然，不知所云。小龍女繼則表示，從今而後，不論楊過到哪裡，她都會心甘情願地跟著。楊過不明究裡，只道是能與姑姑在一起，真是好極了…還叫姑姑？小龍女問說，是否不當她是妻子？

不知情的楊過真如霧裡看花，他聽小龍女之言也慌了，既是師父，又是姑姑，怎麼能當妻了呢？小龍女怪他做了那種事又不認是妻子，怒氣沖沖丟下狠話後，獨自跑開了…楊過更不明白了，姑姑怎會說是自己的妻子呢？不能讓姑姑就這麼離開，楊過立即拔腿追趕上去。



●（下期待續）●

◎米克

<神奇傳說2－時空道標>

第一关

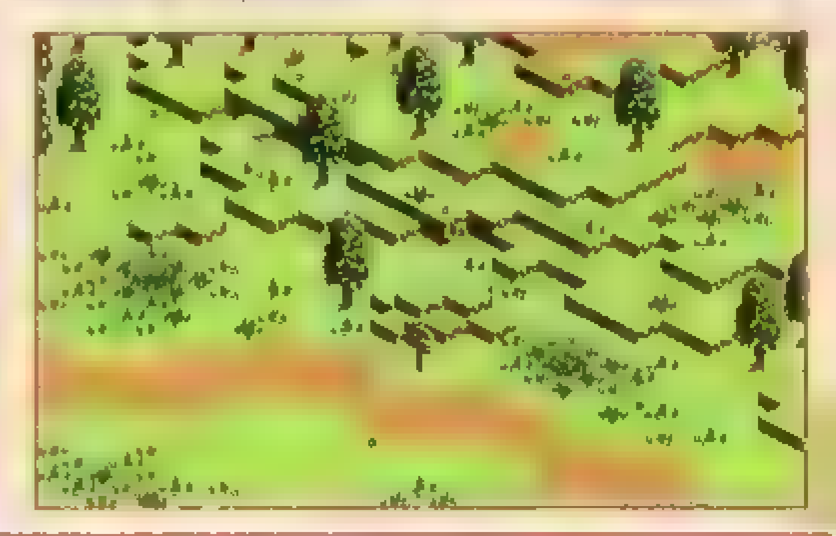
❶. 初任工作

◆劇情：卡羚在到達大陸後，遇上了艾魯；由於發生了誤會，所以卡羚將艾魯給打昏了。內疚的卡羚在將艾魯送到旅館後，便前往公會找工作；公會的人要她找一個同伴，於是她就想到艾魯了。由於公會的人懷疑他們兩人的身手，所以決定先讓他們去對黏怪。

◆勝利條件：消滅所有的黏液怪物

◆登場敵人：藍色黏液怪物LV1×6

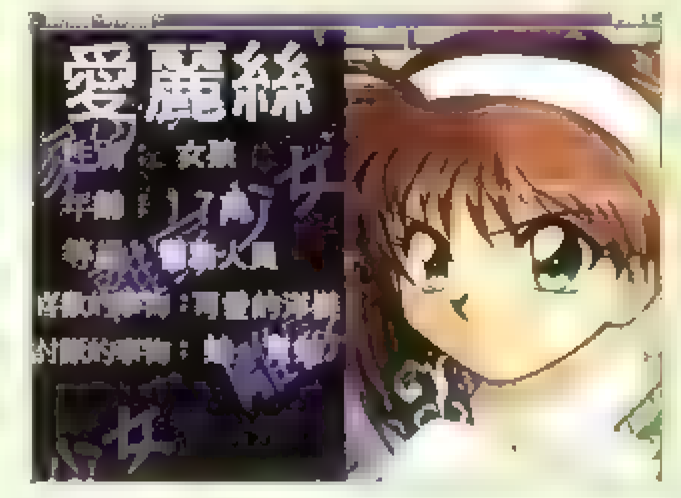
◆攻略：在接受任務後，選擇往郊外就可以了。本關所出現的黏怪都相當容易對付，只要小心別被地形擋住就可以了。打倒黏怪之後，竟然出現了可怕的多頭蛇怪，幸好索爾即時出現，救了兩人。



第二天

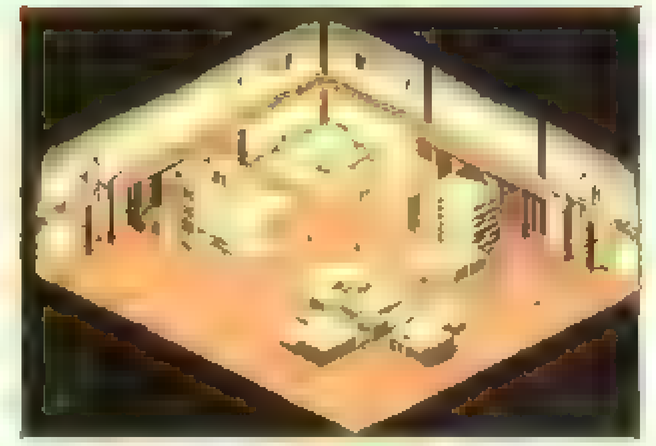
1. 愛麗絲被綁架

◆劇情：卡羚兩人在成爲公會正式會員後，第一個任務是找出馬克多卡路離家出走的女兒愛麗絲。卡羚在墓地找到愛麗絲後，便先回到公會等待，不料愛麗絲卻在此時遭到綁架。



◆勝利條件：消滅所有強盜

◆登場敵人：小偷LV3×4
小偷LV2×1
強盜LV3×2



◆攻略：由於這些敵人都不弱，卡羚如果連續遭到兩次攻擊，很可能就會掛掉了；爲了避免發生這種情形，最好讓她站在接近愛麗絲的箱子上，以便隨時可以補血。本關有許多箱子，如果站在上面利用高度差，可以增強對敵人的傷害。在部份的小偷與強盜身上，帶有金錢或物品，過關前要儘量取得。

第三天

1. 泥戰

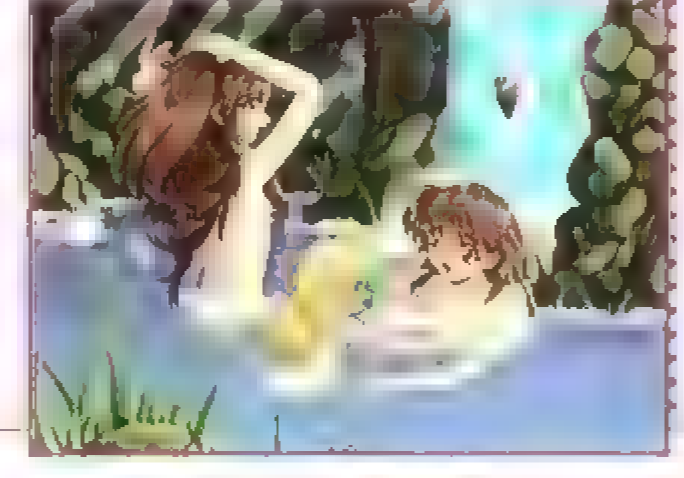
◆劇情：在愛麗絲加入後，公會所指派的第一個任務，是去解救一個失蹤的小孩。此外根據凱柯表示，有一個『神出鬼沒的人』專門向男子單挑，並奪取他們的錢財，，所以要卡羚等人多加小心

◆勝利條件：消滅所有的敵人

◆登場敵人：綠色黏液

怪物LV6×2
灰色黏液怪物LV6×2
藍色黏液怪物LV6×2
迷幻黏液怪物LV6×2
瘋狂黏液怪物LV6×2

◆攻略：在出城進行任務之前，一定要到武器店幫艾魯購買最好的武器與防具，並到雜貨店購買強力的恢復用藥品；因本關結束後，艾魯有人考驗要應付。本關的敵人並不強，比較需要注意的，是會讓人中毒的迷幻黏液怪物，以及會讓人昏睡的瘋狂黏液怪物。由於這兩種怪物身上都帶有物品，所以要先消滅牠們，才可以把這些物品全部都拿到手。本關一定要儘量讓艾魯練功提升等級，否則要是他無法通過下一關的考驗，遊戲就結束了！

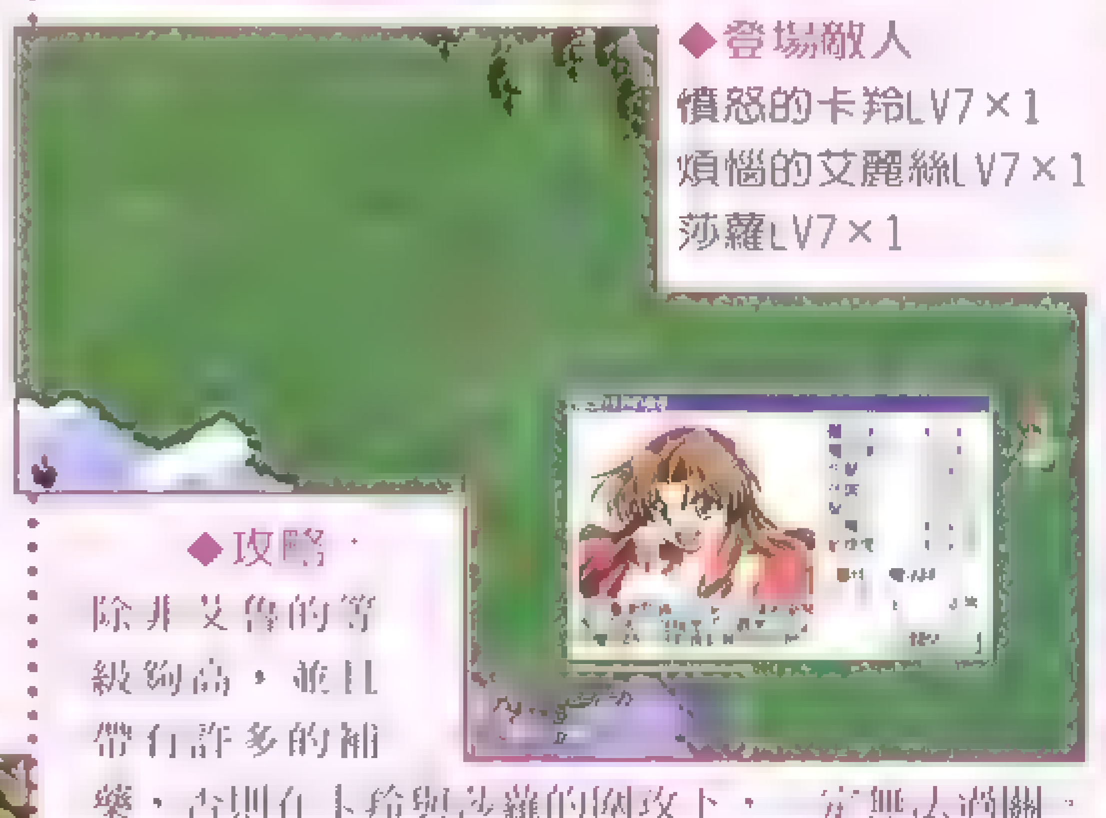


＊打倒所有的黏怪後，卡羚等人會去洗澡，這時電腦會問您是否要過去看一看？如果艾魯的等級不到第九級以上，而且身上沒有許多可以恢復大量體力的藥品，最好不要去偷看，因爲艾魯如果撐不下去，那麼遊戲就結束了；如果您沒有留之前的存檔，可能要從前一關重打了！

2A. 憤怒的少女

◆劇情：艾魯在偷看卡羚等人洗澡之際，因莎羅的單挑而行蹤敗露。憤怒的卡羚等人因而與莎羅聯手對付艾魯

◆勝利條件 解除麻煩



◆登場敵人
憤怒的卡羚LV7×1
煩惱的艾麗絲LV7×1
莎蘿LV7×1

◆攻略：除非艾魯的等級夠高，並且帶有許多的補藥，否則在卡羚與莎羅的圍攻下，一定無法過關。本關要獲勝，一定要先將卡羚打倒；爲了避免讓愛麗絲有替她補血的機會，應該先將卡羚與莎羅引到下方。由於卡羚的魔法相當具有殺傷力，所以玩家大約一兩個回合就要補一次血。在打倒卡羚與莎羅後，就算過關了

2B. 我要結婚了

◆劇情：由於卡羚等人在洗澡，艾魯只好在遠處等待。不料突然出現一個人向艾魯挑戰，並且不分青紅皂白地就出手了。

◆勝利條件：打倒莎羅

◆登場敵人：莎羅LV7×1

◆攻略：雖然玩家選擇不偷看的話，只須面對莎羅一個人，但是如果艾魯的等級不夠高，要打贏也不容易。在等級不高的情況下，如果要獲勝，就得藉由大量地吃補藥，來和莎羅進行消耗戰；由於莎羅不會吃補藥，所以在我方不斷地攻擊下，早晚會不支的。本關結束後，莎羅會說要和艾魯結婚，然後就加入隊伍了。

第四关

1. 可愛的加利

◆劇情：今天公會的委託任務，是幹城中的第二富豪依麗莎白找回她的愛貓—加利。在依麗莎白的疲勞轟炸下，眾人趕緊進行尋貓的任務。不過凱柯的情報顯示，加利是城中野貓的頭目，所以此次的任務並不像想像中的簡單。

◆勝利條件：打倒加利

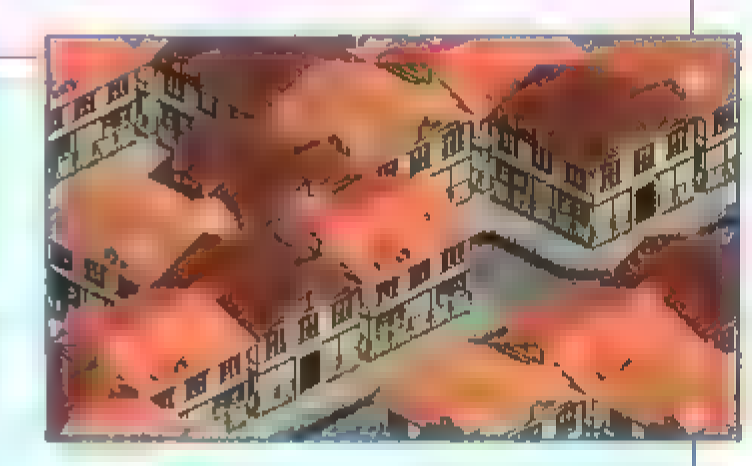
◆登場敵人：加利LV9×1

虎貓LV8×2

虎貓LV7×3

花貓LV8×3

花貓LV7×3



◆攻略：由於加利身邊有兩個護衛，所以一開始就衝過去的話，可能會遭到痛擊；最好的方法是先從散佈在四週的小嘍囉開始收拾，順便還可賺到不少的經驗值。這些小貓的數量不少，而且對卡羚與愛麗絲的威脅很大，所以要儘快將牠們擊倒，避免讓牠們有圍攻卡羚與愛麗絲的機會。由於加利本身的抗魔高達九十幾點，所以卡羚的魔法對牠不太有殺傷力；玩家還是把艾魯練強一點，跟加利進行肉搏戰吧！

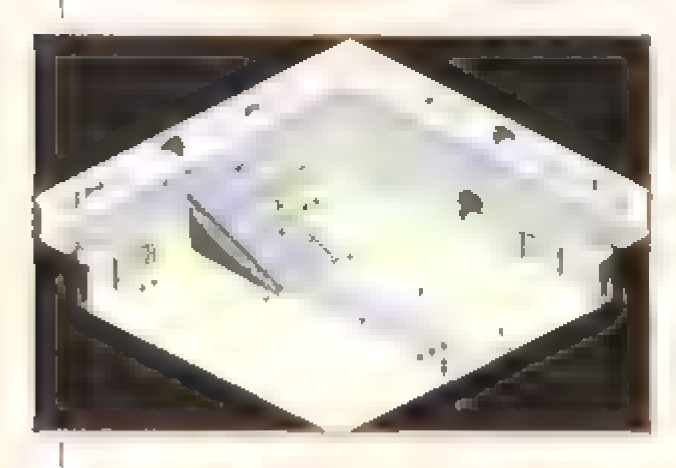
第五关

1. 在大廳的決鬥

◆劇情：馬克多卡路由於擔心愛女的安全，所以設計誘使愛麗絲回家保護他；不料弄假成真，雇來的臨時演員竟然都變成了惡魔。

◆勝利條件：打倒全部的敵人

◆登場敵人：飛魔LV10×6　精靈LV10×4



◆攻略：在這些敵人當中，精靈身上都帶有物品，要先將她們除去，才不會損失。飛魔的攻擊力不弱，應該由艾魯打前鋒，出來當肉盾。

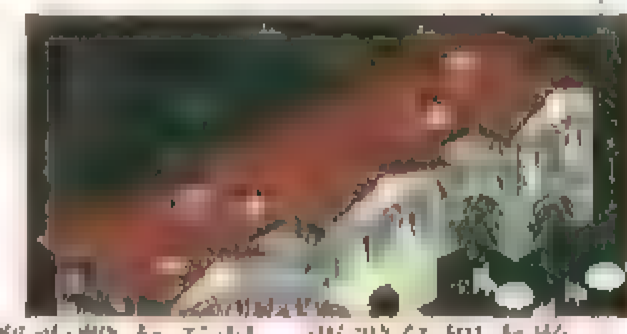
2. 屋頂上的決鬥

◆劇情：眾人在進屋內探查馬克多卡路的傷勢時，愛麗絲卻被惡魔給綁架了。當卡羚等人追上屋頂時，狄魔已帶著愛麗絲逃走了，牠告訴馬克多卡路，如果要女兒的生命安全，就不要破壞好事。

◆勝利條件：消滅全部的敵人

◆登場敵人：飛魔LV11×6

精靈LV11×2



◆攻略：由於沒有了愛麗絲的恢復魔法，所以其他的人就只能吃藥補血了。敵人當中的飛魔攻擊力不弱，要避免把卡羚暴露在牠們面前，以免一下子就被打倒了。為了讓敵人沒有補血的機會，應該先將兩個精靈給除去。

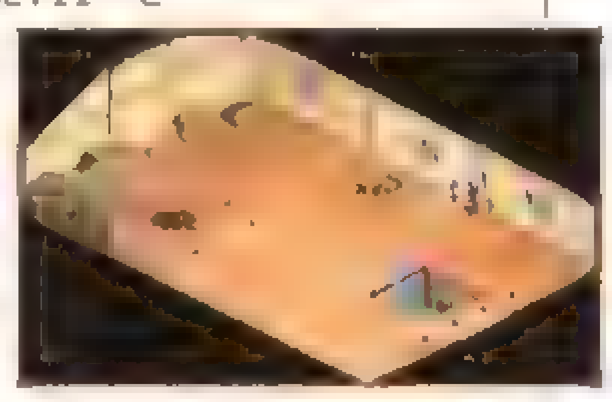
3. 船艙裡的大決鬥

◆劇情：在蘭迪秋發現敵人的蹤跡後，T.T等人決定立刻前往船塢搶救愛麗絲。

◆勝利條件：打倒所有小嘍囉

◆登場敵人：飛魔LV11×2

精靈LV11×1



◆攻略：雖然本關的敵人只有三個，但是精靈會不斷地替兩隻飛魔補血，如果玩家採取分散攻擊的話，等於沒有什麼效果。要打倒這些敵人，最好先除去精靈，或者用閃光術將她麻痺，這樣才有機會打倒飛魔。在地上放有一個物品與一堆錢，過關前記得拿取。

第六天

◆劇情：凱桐說最近幾天公會都不會有生意，因爲要忙著準備選美的工作。卡羚聽說選美比賽有大筆獎金可以拿，便慫恿大家一齊去參加；不料馬克多卡路爲了避免女兒參加，早已將所有的泳裝都買下來了。卡羚等人只好去向T.T借，結果卻在屋頂上與加利狹路相逢。

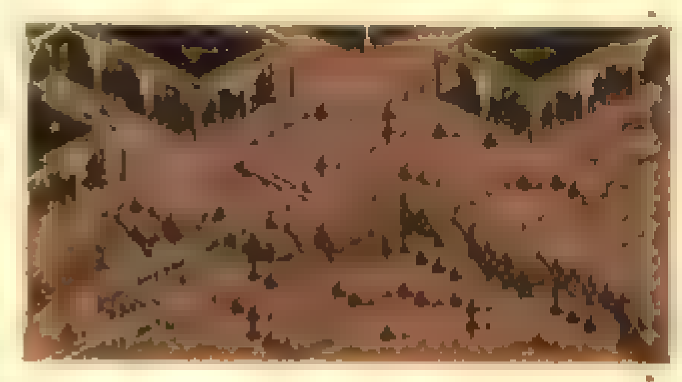
◆勝利條件：
打倒加利
◆登場敵人：
加利LV11×1
虎貓LV12×2
白貓LV13×3、LV12×2
黑貓LV13×2、LV12×1
花貓LV13×1、LV12×1

◆攻略：這一次野貓們都變強了，而且其中的黑貓與白貓都會法術，需要特別注意。在大魔王加利方面，牠的抗魔能力還是很高，所以魔法對牠沒有效果，只有透過艾魯與莎羅硬砍才行了

第七天

1. 礦山怪獸

◆劇情：由於一個相當重要的礦坑當中，突然出現了許多怪獸，所以卡羚等人這一次的任務，就是調查怪獸出現的原因。
◆勝利條件：消滅全部的敵人
◆登場敵人：岩石怪人LV14×6
石頭怪人LV14×3
精靈LV14×3



◆攻略：本關除了精靈以外的敵人，全部都抗魔法，所以卡羚等人的任務是用輔助性的法術來提高艾魯與莎羅的戰鬥能力，讓他們兩人負責對付所有的怪物。在敵人當中，能進行遠程攻擊的石頭怪人是相當可怕的對手，除了要儘快將它們除去外，也小心別讓卡羚等魔法師進入它們的射程了！

2. 地底的聲音

◆劇情：眾人在打倒怪物後，發現地底有奇怪的響聲；追查聲音的來源後，發現這一切原來都是地龍在作怪。

◆勝利條件：
打倒地龍
◆登場敵人：
地龍LV17×1
岩石怪人LV16×2
石頭怪人LV16×2
◆攻略：本關也是要先以打倒石頭怪人爲目標。由於地龍的遠程攻擊很厲害，所以我們在與小嘍囉交戰的時候，千萬不要過於接近地龍。地龍最大的弱點就是不會移動，因此我們可派艾魯與莎羅分別由兩邊攻擊牠。

第八天

1. 搭礦車GO！

◆劇情：打倒地龍後，礦坑突然崩塌，艾魯與卡羚兩人逃脫不及而被困在當中。後來兩人在摸索中找到一輛礦車，便決定搭上礦車看會通往何處。
◆勝利條件：消滅所有的人頭獸
◆登場敵人：人頭獸LV15×4
◆攻略：本關可以說是專門讓卡羚練功用的。由於我方人物不能下車，而且敵人也不會主動過來攻擊，所以只能利用卡羚的魔法將敵人消滅了。

第九关

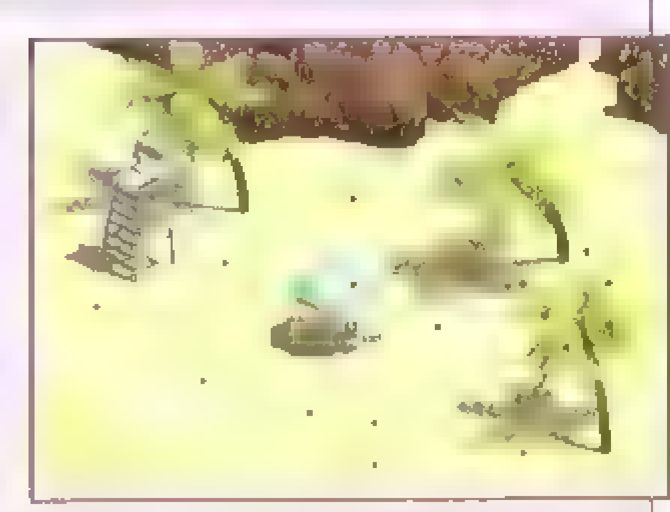
◆劇情：卡羚等人與奮地出城參加選美比賽了。在什麗上臺後，評審準備公佈分數；不料此時海邊突然出現了大量的螃蟹。

◆勝利條件：消滅螃蟹軍團

◆登場敵人：毒蟹LV16×3

紅蟳LV16×7

◆攻略：毒蟹與紅蟳的攻擊力都不弱，而且紅蟳的攻擊範圍可達兩格之遠，所以玩家要讓比較弱的法師部隊離敵人遠一點。



第十关

①. 做個男子漢

◆劇情：T.T接受了打鐵鋪主人臨死前的請託，要幫他鍛鍊軟弱的孫子。所以卡羚等人這一次的任務，就是帶約翰去城外歷險一次，讓他成為真正的男子漢。

◆勝利條件：全面消滅敵方（指定約翰）

◆登場敵人：綠色黏液怪物LV3×1

藍色黏液怪物LV3×1

迷幻黏液怪物LV3×1

灰色黏液怪物LV3×5

◆攻略：本關既然是要讓約翰磨鍊一下，那麼其他的人就負責用輔助性法術幫助他，並在他身邊保護著就好了。過關後，約翰會送卡羚一樣禮物，這個東西會隨著約翰的殺敵數而有所不同；也就是說，如果玩家幫約翰殺的敵人愈多，禮物就愈差，約翰自己殺的敵人愈多，禮物就愈好。

第十一关

①. 你是誰？

◆[illegible]為了找尋失蹤的小孩，卡羚等人進入奇怪的屋子中調查，結果卻遇上了可怕的異形怪。

◆勝利條件：消滅全部的敵人

◆登場敵人：麻煩少女LV18×5

無知少女LV18×3

◆攻略：本關敵人的最大特點，就是如果我方並未將牠一擊斃命，那麼牠將變得與攻擊牠的人一模一樣；也就是說，沒被艾爾打死的敵人，就會變成艾爾，沒被卡羚打死的敵人，就會變成卡羚。根據這個特點，玩家應該讓我方HP最低的人先攻擊敵人，把敵人的HP變少，然後讓我方最強的人去攻擊敵人，就可以將牠們一擊斃命了。

第 关

①. 幽靈軍團出動

◆劇情：蘭貞秋一早就慌張地跑進來，原來是她昨晚在教會值班時，看到了幽靈。眾人決定今晚再到教會一趟，看看幽靈是否會再出現。

◆勝利條件：消滅所有的敵人

◆登場敵人：魔神LV19×1

惡靈LV18×4

幽靈LV18×5

◆攻略：在這些敵人當中，惡靈與幽靈是只能用魔法對付的；至於魔神，則是採用武器直接攻擊會比較好。在與魔神作戰的時候，要小心他的廣域性法術，最好不要有太多人接近他，以免戰力受到很大的損害。

②. 墮落的天使VS墮落的天使

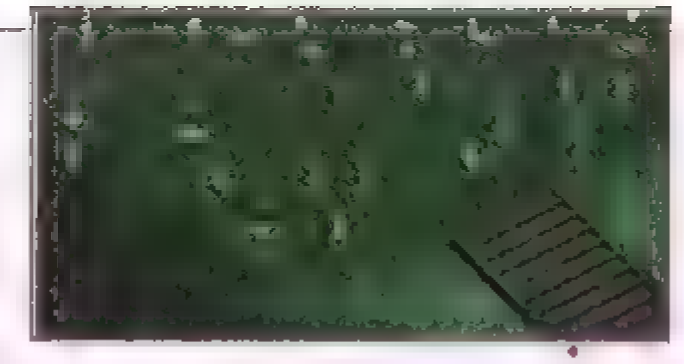
◆劇情：卡羚等人打倒教堂內的幽靈後，聽到墓地傳來巨大的響聲，原來索爾與狄魔動起手來了。

◆勝利條件：打倒狄魔

◆登場敵人：狄魔LV22×1

魔神LV19×2

骸骨LV19×4
食屍鬼LV19×4



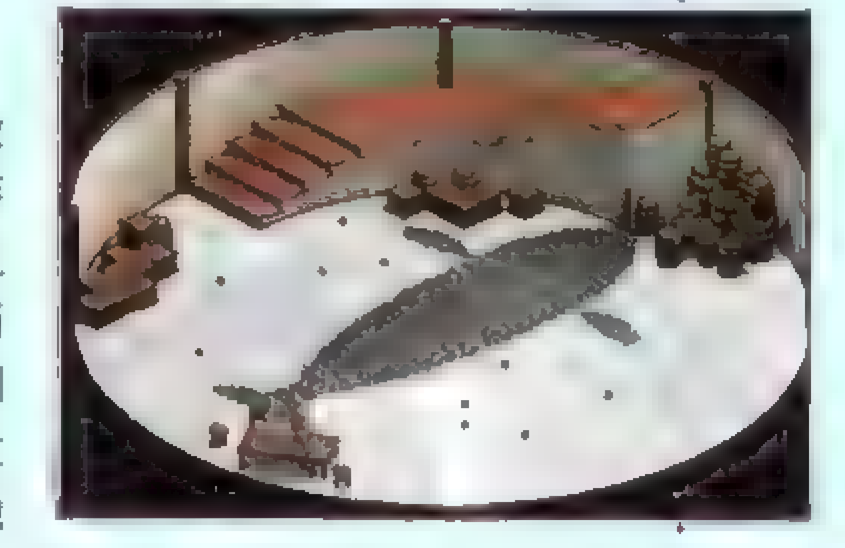
◆攻略：本關相當地棘手，還好多了索爾一個幫手。敵人當中的食屍鬼，具有讓人麻痺的能力，所以要先消滅他。大魔王狄魔具有大範圍的強力法術，玩家的人員千萬要分散，否則要是一次有多人遭到凍結，那就幾乎不用玩了。要過關的話，必須打倒狄魔兩次才可以，所以要借助索爾的魔法，配合艾魯來進行攻擊。

第十三天

①. 燈塔一樓的決戰

◆劇情：眾人從海邊玩回來後，卻發現燈塔的燈熄了。為了避免明天的計劃遭到破壞，卡羚等人決定前往燈塔查看。

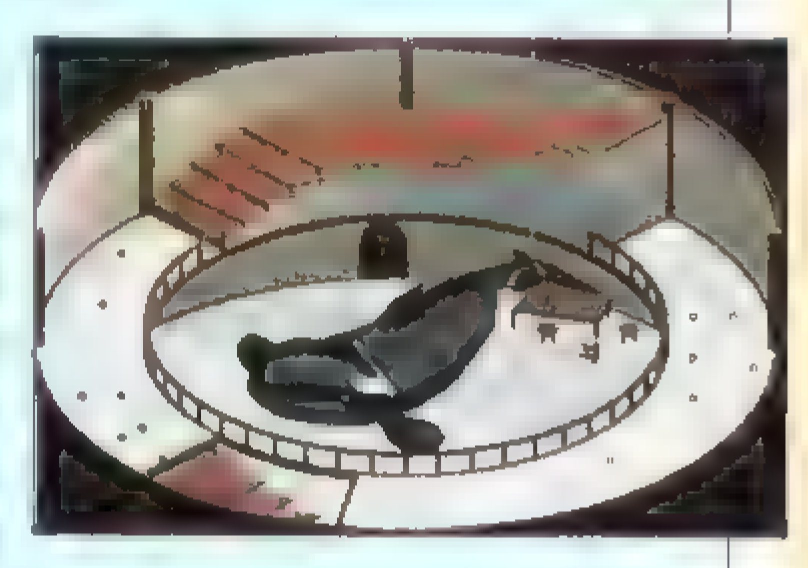
◆勝利條件：消滅全部的敵人
◆登場敵人：妖精LV20×2
小鬼LV20×3
骸骨LV20×5



◆攻略：在這些敵人當中，比較需要小心的，只有小鬼與妖精的催眠術而已；只要先將他們打倒，就不會有太大的問題了。在地上有許多的好東西，過關前記得要拿取。

②. 燈塔二樓的決戰

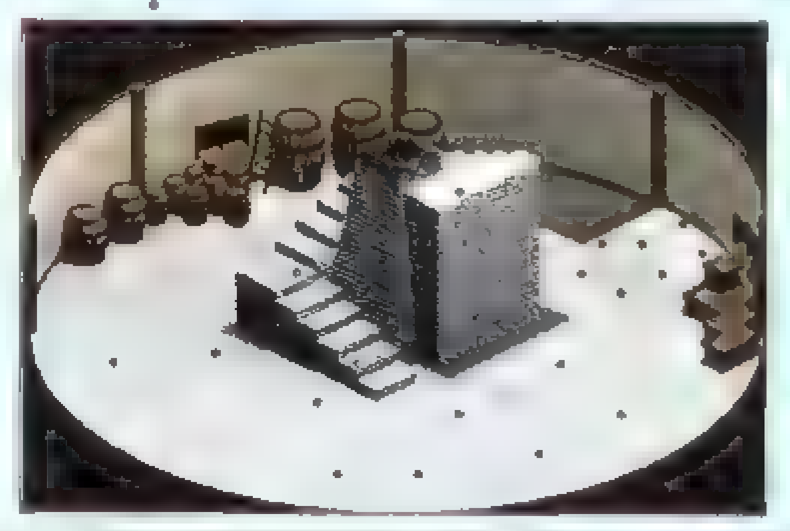
◆劇情：眾人攻上二樓後，卻發現T.T已經倒在地上了。於是蘇菲雅與露露便留下來照顧T.T，其他的人則繼續向前推進。
◆勝利條件：消滅全部的敵人
◆登場敵人：魔神LV21×1
妖精LV21×1
小鬼LV21×2
骸骨LV21×3
石頭怪人LV21×2



◆攻略
本關的通道很狹窄，所以可以讓艾魯與莎羅擋在前方當肉墊，其餘的人在後方施放法術。由於本關的寶物必須要會飛的蘭迪秋才拿得到，所以先把敵人殺到剩下一隻妖精後，讓蘭迪秋沿著階梯的最上方移動，這時蘭迪秋的移動範圍，可以達到畫面中央的鯨魚身上，把她移動到鯨魚尾巴的最後一格後，下一次移動的時候，就可以移動到放寶物的位置附近了。

③. 燈塔三樓的決戰

◆劇情：到達燈塔第三層後，蘇菲雅與露露又回來了。
◆勝利條件：消滅全部的敵人
◆登場敵人：惡魔LV23×1
魔神LV23×1
妖精LV21×2
小鬼LV21×2、LV22×1
骸骨LV21×3、LV22×1
石頭怪人LV22×2
岩石怪人LV23×1

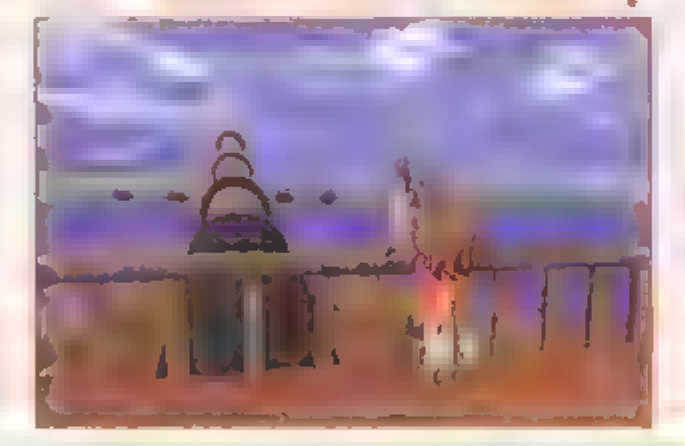


◆攻略：站在燈塔頂端的惡魔是我們最大的威脅，他除了會用魔法攻擊我方外，還會從上面飛下來攻擊。玩家要消滅他，最好的方法是等他飛下來後，派艾魯與莎羅把他卡在牆角，然後加以痛擊。本關有許多寶物，過關前記得拿取！

第十四关

1. 海上的決鬥

◆劇情：在買足武器與裝備後，卡羚一行人搭上船，準備與海盜展開決戰。

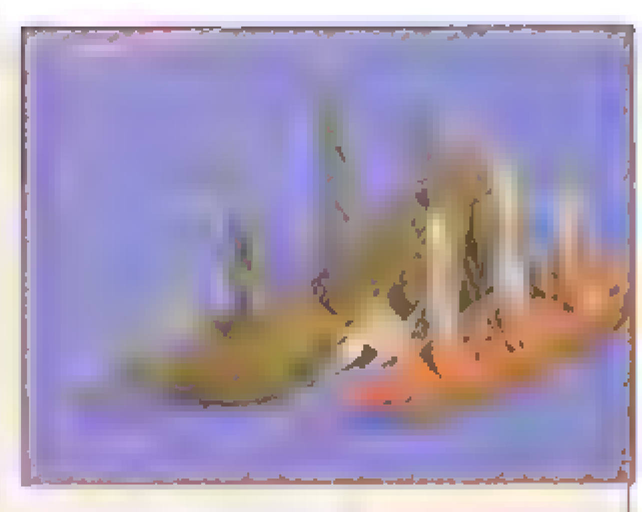


◆勝利條件

打倒狄魔

◆登場敵人

狄魔LV25×1



惡魔LV24×2

魔神LV24×1

妖精LV23×2

北歐海盜LV23×3

石頭怪人LV24×1

人頭鳥獸LV23×2

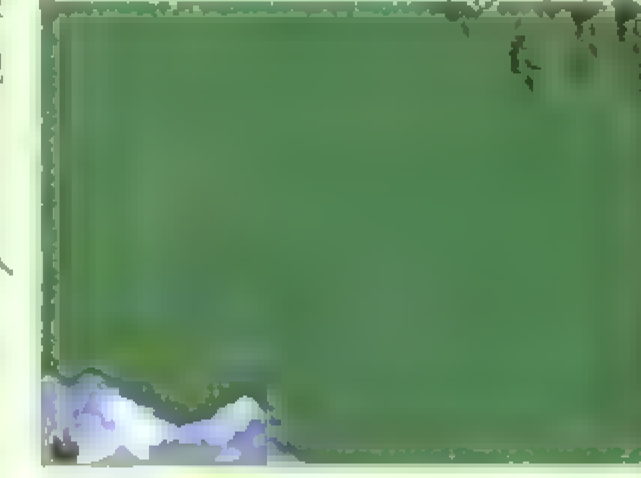
海盜LV23×6

◆攻略：本關的敵人很多，如果玩家怕打不過，可以守住兩船之間的踏板，等待敵人過來自投羅網。雖然本關除了狄魔外，還有兩隻惡魔，不過他們都不會移動，玩家只要保持距離就好了。

第十五关

1. 公會的人綁架？

◆劇情：狄魔欲強行與艾魯合體，但遭到艾魯的抵抗；最後在發出一道光之後，眾人都消失了。在艾魯與卡羚醒來後，遇到一群要把他們賣給公會的盜賊。



◆勝利條件

消滅全部的敵人

◆登場敵人

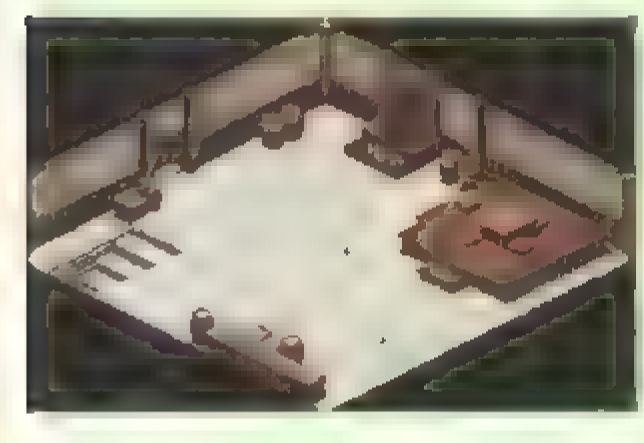
小偷LV25×5

強盜LV25×2

◆攻略：要打敗這些盜賊實在易如反掌，用卡羚的火燄爆發就可以重創他們了。

2. 愛麗絲下落一覽

◆劇情：在打退盜賊後，卡羚與艾魯擔心其他同伴的安全，所以決定前往公會一探究竟。在發現整個城市都充滿著一股奇怪的氣氛後，卡羚等人決定前往公會救出同伴。



◆勝利條件

消滅全部的敵人

◆登場敵人：

小偷LV26×2

強盜LV26×2

海盜LV26×1

小嘍囉LV26×2

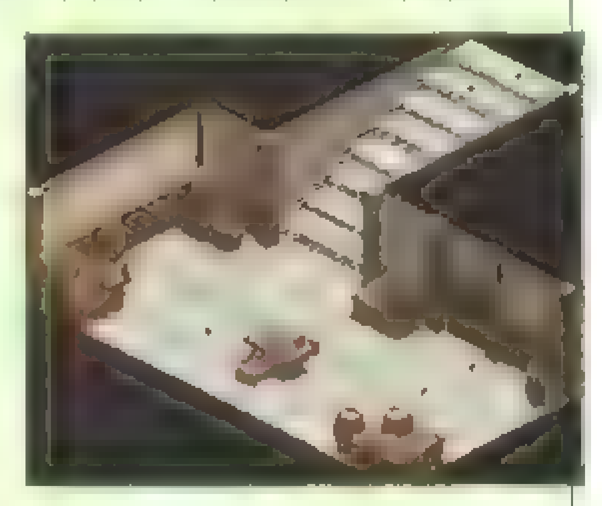
◆攻略　這些盜賊也不是我們的對手，先把貨物拿一拿吧！

3. 目標地下牢

◆劇情　解救愛麗絲後，卡羚等人知道莎蘿與蘭迪秋被囚禁在地下牢，所以眾人便前往地下牢

◆勝利條件：

消滅全部的敵人



◆登場敵人：

骸骨LV26×2

強盜LV26×1

海盜LV26×1

鍊丹術士LV26×1

石頭怪人LV26×4

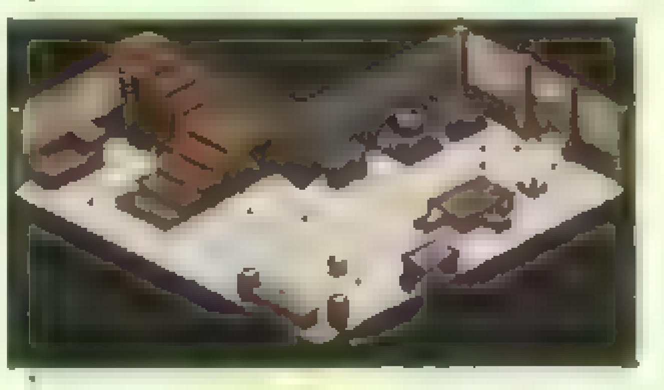
◆攻略：本關的敵人只有前面的四個石頭怪人比較難纏而已，只要將他們擺平，其他的人就不是問題了。

4. 廚房的戰鬥

◆劇情：經過了莎蘿等人的解說，才發現原來眾人已經回到了八年之前。雖然不知道蘇菲雅與露露的下落，但是眾人決定除惡務盡，還是先將公會中的敗類掃除乾淨吧！

◆勝利條件　消滅全部的敵人

◆登場敵人：強盜LV26×1



海盜LV26×1

北歐海盜LV26×1

術士LV26×1

法師LV26×1

小偷LV26×1

小嘍囉LV26×1

◆攻略：站在樓梯上的法師與術士，是本關最強的兩個敵人。他們的法術攻擊力很強，所以人員接近時要散開，以免遭到重創。

5. 突擊二樓

◆劇情：接下來，就往二樓推進吧！

◆勝利條件：

消滅全部的敵人

◆登場敵人：

強盜LV26×1

海盜LV26×1

北歐海盜LV26×1　　術士LV26×1
法師LV26×1　　小偷LV26×1
小嘍囉LV26×1

◆攻略：本關最可怕的敵人，是躲在角落的法師；如果能迅速將他擊倒，打起來就會順手多了。由於會有大量的敵人從兩個門湧出，所以要將我方的人往右方移動，以增加和敵人間的緩衝空地帶在本關地板上有相當多的好武器，千萬別放過了。

6. 低血壓的人們

◆劇情：卡羚選擇向右邊前進，結果闖進了強盜的寢室。

◆勝利條件：消滅全部的敵人

◆登場敵人：強盜LV28×1
北歐海盜LV28×1
鍊丹術士LV28×1
法師LV28×1
巫師LV28×1
小偷LV28×1
小嘍囉LV28×2

◆攻略：本關可以說是一大挑戰，因為所有的敵人法師、巫師都站在床上，只有蘭迪秋可以對他們進行直接攻擊；至於法術攻擊，由於這些敵人的抗魔能力很強，所以效果非常不好。為了避免遭到敵人的法術攻擊，玩家可以先將人員往右下方移動；等到將所有的小兵都收拾掉以後，再來對付這些法師。

為了讓這些法師沒有補血的機會，玩家可以利用蘭迪秋的"寂靜"法術，讓敵人都無法唸咒；不過由於這一項法術對敵我都有效，所以玩家要準備治療花來醫療卡羚等人，然後用卡羚的法術慢慢將敵人收拾掉。

7. 公會大決鬥

◆劇情：為了救出露露，現在要對付公會會長了

◆勝利條件：打倒公會會長

◆登場敵人：公會會長LV32×1
北歐海盜LV29×1
鍊丹術士LV29×1
雞頭蛇獸LV31×1
多頭蛇獸LV31×1
石頭怪人LV29×1
岩石怪人LV29×1
法師LV29×1
巫師LV29×1
術士LV29×1
骸骨LV29×2
小偷LV28×1
強盜LV29×2
小嘍囉LV28×1

◆攻略：位於樓上的法師與巫師，會不斷地利用法術偷襲，所以我方的人員切勿過於接近該處；如果可以的話，先用法術將他們凍結起來，打起來就輕鬆多了。為了避免在戰鬥時遭到偷襲，先將敵人的法師系都擺平，是比較好的方法；至於雞頭蛇怪與多頭蛇怪，由於防禦力不弱，而且又抗魔法，硬攻是唯一的辦法了。

[illegible]六[illegible]

[illegible]. 結束審判之人

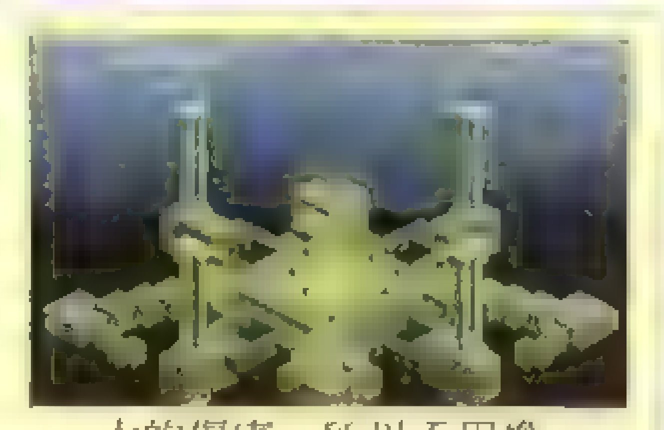
為了回到過去，莎蘿帶領眾人來到『光陰的殿堂』，在艾魯開啓了『門』之後，眾人便進入了時間與空間的交會處。由於卡羚一心想回到過去，去解救她的父母，結果觸怒了掌管時間與空間的艾魯維斯天使。

◆勝利條件

打倒艾魯維斯天使

◆登場敵人：艾魯維斯天使LV32×1
天使LV30×5

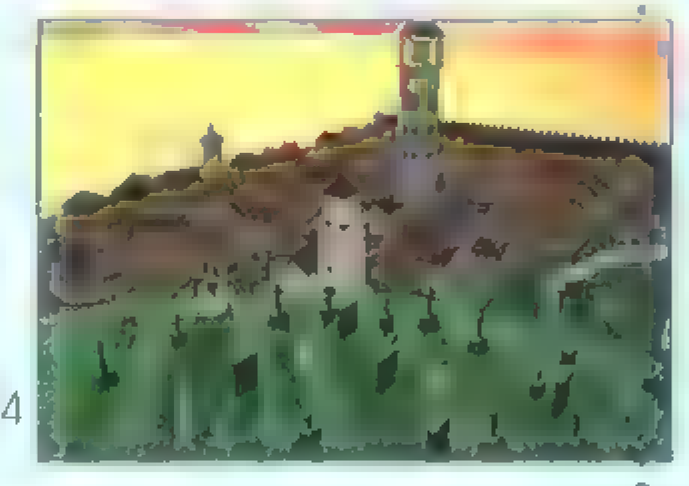
◆攻略：雖然我方一開始是陷在敵人的包圍當中，但是這些天使的攻擊並不會對我方造成太大的傷害，所以不用擔心。倒是大魔王的艾魯維斯天使，不論魔法或是一般攻擊，都是非常可怕的，玩家最好只派艾魯與莎蘿來對他進行近身攻擊，其他的人則躲在後方用法術就好了。由於艾魯維斯天使會不斷補血，要打倒他的話，必須利用蘭迪秋的"激勵術"，讓莎蘿等人進行兩次攻擊。由於艾魯似乎是艾魯維斯天使的"分身"，所以只有由他來進行最後一擊，才可以打倒艾魯維斯天使。



第十七天

1. 奔向天空

◆劇情：在回到了原來的世界後，雖然只過了一天的時間，但是卻恍如隔世了。雖然一切的景物依舊，但是艾魯卻沒有回來。爲了找尋艾魯，卡羚等人再次進入了光陰的殿堂



◆勝利條件

消滅全部的敵人

◆登場敵人

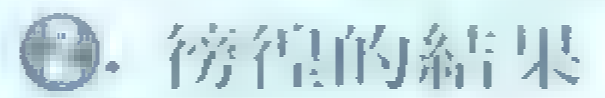
機器人LV31×2

蝙蝠魔女LV31×4

惡魔LV31×4

弧光惡魔LV31×2

◆攻略：由於一開始敵人就會從兩邊襲來，所以玩家要集中全力，先將威脅較大的襲擊者，否則可能會死傷慘重。敵人多數都是會飛的，可以不受地形的限制，直接從地圖的中央飛過來，所以玩家千萬不要錯估情勢了；如果可以將敵人擺平，最好就下重手，不要貪圖練功。



2. 徬徨的結果

◆劇情：索爾爲了重回人界，需要借助艾魯維斯天使的力量，所以他對艾魯施法，要使艾魯維斯天使醒過來。施法完畢後，卡羚等人就趕上來。

◆勝利條件：打倒索爾

◆登場敵人：索爾LV33×1

機器人LV32×2

蝙蝠魔女LV32×2

弧光惡魔LV32×4

◆攻略：本關的敵人除了索爾外，都不會對我方構成重大威脅。由於索爾的法術攻擊不但威力大，而且範圍廣，所以人員分散也沒甚麼效果。最重要的是，如果愛麗絲被擊倒了，要優先救治，否則會有一堆人絕息，那就麻煩了。還有蝙蝠魔女的媚惑攻擊相當討厭，還是先將她們擺平吧！

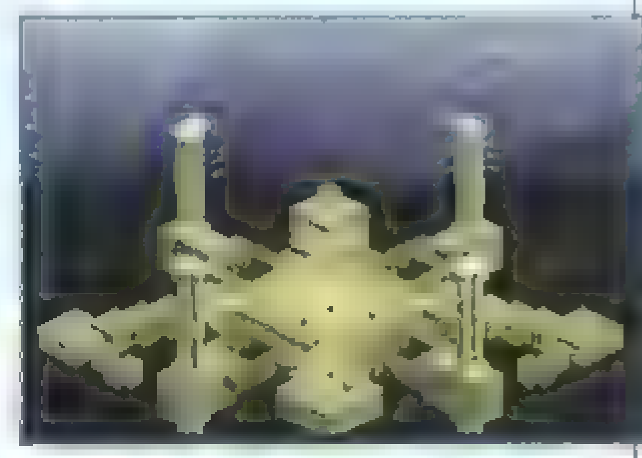
3. 復仇天使

◆劇情：已經被喚醒的艾魯維斯天使，爲了報八年前之仇，而與卡羚等人展開決戰。

◆勝利條件：打倒艾魯維斯天使

◆登場敵人：艾魯維斯天使LV38×1

弧光天使LV34×4



◆攻略：本關的弧光天使只會施法，對我方的殺傷力並不大。由於艾魯維斯的抗魔力高，所以只能派莎羅上陣砍；爲了避免讓艾魯維斯有補血的機會，應該使用各種輔助性法術將莎羅的攻擊力提高，並讓利用"激勵術"她在一個回合內攻擊兩次。想要過關，必須將艾魯維斯打倒兩次才可以。

4. 時間與空間的縫隙間

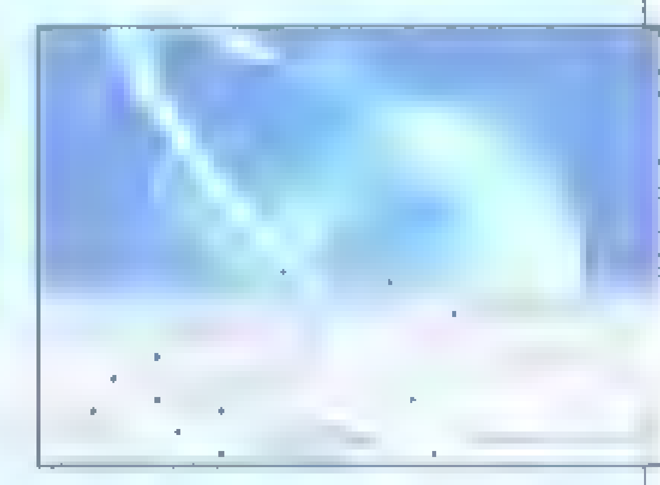
◆劇情：不死心的索爾，召喚了他以前的同伴，變成索爾維斯天使，與眾人展開最後的決戰

◆勝利條件：打倒索爾維斯天使

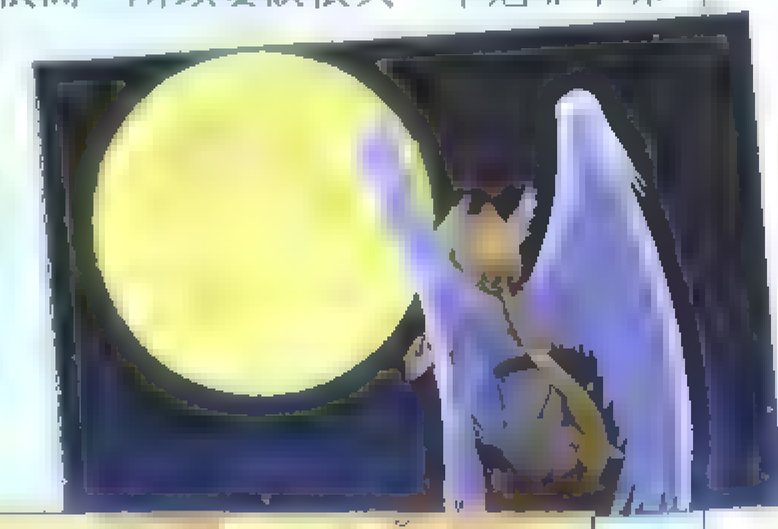
◆登場敵人：索爾維斯天使LV40×1

弧光天使LV36×4

天使LV36×2



◆攻略：本關的小嘍囉依然弱得可以，玩家不妨拿她們來讓艾魯練功，把等級儘量地提升，這樣等一下打大魔王才夠力。要打倒索爾維斯，仍得讓艾魯與莎羅作近身攻擊，由於他的生命值很高，所以要砍很久，不過並不算難打。打倒索爾後，他終於可以回到人國了。而眾人也從光陰的殿堂回到原本的世界，一切都結束了…



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得蹊途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為祕技偵蒐營之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

超級上將

軍餉1200元，另贈雜誌一期

軍餉 900 元，另贈雜誌一期

多情少尉

軍餉 700 元，另贈雜誌一期

魔鬼班長

軍餉 500 元，另贈雜誌一期

榮譽天兵

軍餉 350 元，另贈雜誌一期

試玩版祕技

在遊戲中鍵入下列句子

impulse9	取得全部的武器和法力（mana）
impulse14	把自己變成羊
impulse23	取得火把
impulse25	取得Tome of Power
impulse39	Fly mode toggle
impulse40	人物的等級升一級
impulse43	取得全部的武器，法力和物品
impulse99	重新開始這一關
god	god mode
noclip	可穿牆
notarget	怪物看到你也不會攻擊你，除非你攻擊他
kill	自殺

●陳鍾毓

完全作弊手冊

按11後鍵入GET OBJECT代號：如015得龍劍

011～015劍系：015得龍劍
016～029杖系：029滅妖杖
030～044斧系：044得龍斧
045～059槍系：059得龍槍
060～070搖系：070通天搖
071～081絲帶：081火絲帶
082～092頭巾：092飛雷頭巾
093～099皮甲：099雨抗甲

最強防具：1111 龍王甲　1125 龍神衣　1139 掀龍袍　1150 幺駒鞋
1151 孤沙草
1252～1181戒指：1181惡神戒指
1182～1204藥品及輔助道具：1198鵝毛翎　1199飛地石　1200難忘之頸
1204 美酒
1198～1200：無作用
1206～1215水系魔法：1215水神召喚
1216～1225火系魔法：1225火神召喚
1226～1235土系魔法：1235土神召喚
1236～1445風系魔法：1445風神召喚

物　品：	1246化妝箱	1253枯骨法器	1265盾牌
	1275恐懼淚水	1284釋聖經	1292飛鏢
	1298溫熱子鐸	1305四羊	1314橘蠟燭
	1247鈎爬面具	1257紫衣	1266弓鶴
	1277解脫橄欖	1285左花扇	1293牛馬角
	1299CD	1306枯萎樹笛	1315藍蠟燭
	1249文字卷軸	1258朱冠	1271紅寶石
	1276臥房鑰匙	1286右花扇	1294約書亞樹枝
	1300獠牙	1308克勞蒂香水	1316綠蠟燭
	1250變形藥水	1261拯救亡靈符	1272際文之仗
	1281家書	1290白瓷磚	1295九人輪坤
	1303蛙足	1312大眼蠶屍	1273古棺鑰匙
	1252黑皮書	1264古錢	1296潘泥羅亞斧
	1282炸藥	1291紫鑰匙	1267鐵鑰匙
	1304金烏	1313紅蠟燭	1297祕冰刻刀

十樣寶物：	1254斑斕文簡	1311泊天神俑
	1259蓮花若木	1280眞絹
	1262未見簽圖	1263命石
	1287袁甫風鼓	1279天卡
	1288幺白赤鼎	1307子燭

●陳永發

熾天之翼

一擊必殺大法

(1)跳關：按"F10"鍵後輸入MOORE。

(2)增加經驗值1000點：按"F10"後，輸入AddExp。

(3)一擊必殺：使用黃泉之杖對敵人一擊必殺，包括所有首領級的魔王。

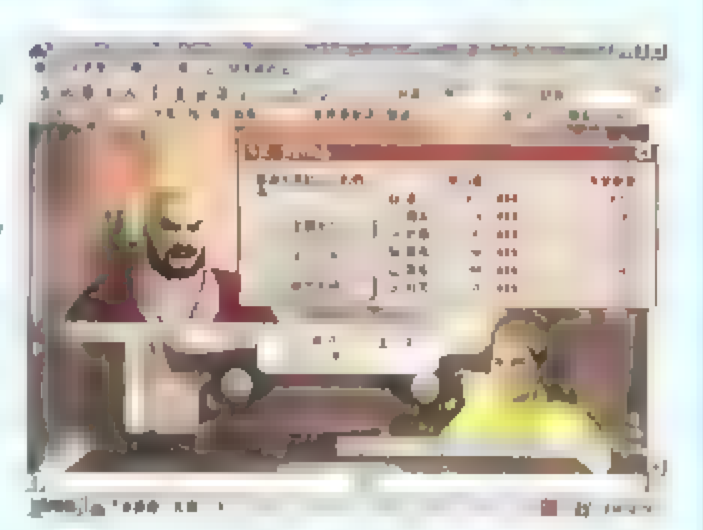
(4)攻擊倍增：把身上的裝備，除了一把武器之外其餘全部裝備上速度戒指，就可以使攻擊倍增。

●汪孟德

水滸傳

天導108星之第三劇本

在起始畫面選擇"開始新遊戲"或"載入進度"前，先按"開始"對話框內右上角"X"上按下滑鼠左鍵，接下來會出現"退出水滸傳－天導108"的對話框，選擇"取消"接著會回到"開始"視窗，選擇"開始新遊戲"，這時在劇本選擇上，你會看到增加了"遼懷吞宋之心，宋奸擾亂朝綱"之第三劇本。



●李宗儒

摩托雷神

狂飆密技

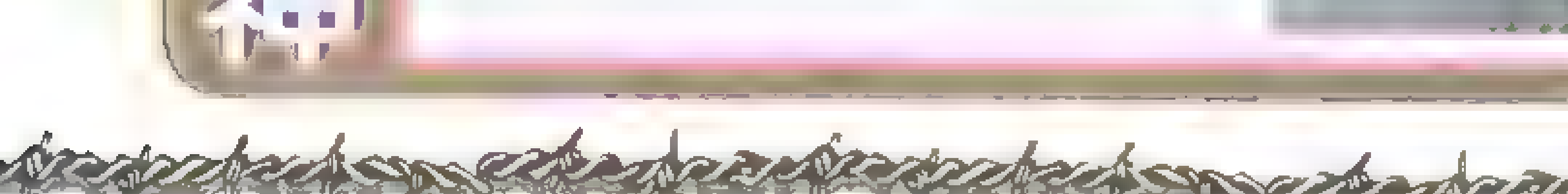
當遊戲出現"enter your name"時，輸入下列字串當做您的名字（輸入正確會聽到一聲嗶聲，之後遊戲會再要求您輸入名字，再一次只要隨便鍵入一個名字即可）就可啟用密技！

cdnalsi－可選擇所有跑道

ctekcop－可使用迷你車模式進行練習賽及單道賽

cesrever－所有跑道成逆向行駛

●賴福鑫



俠客英雄傳2
爆炸性推出
全球發燒搶購之中!!
險惡詭異的
江湖中如履薄冰 人人自危
華麗多變的
格鬥招式攻防
小橋流水
景緻宜人 身心舒暢
唯美浪漫
的親情
與愛情
附贈完全攻略手冊
解答所有的疑惑
進一步融入劇情中
G1001289
COPYRIGHT © 1997 KINGFORMATION CO., LTD.

亞洲套裝軟體系列

掌握自我目標．創造非常業績

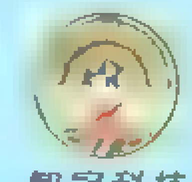
業績目標管理

業務
主管
老闆

1980元

目標管理　行程安排　績效管理　分析管理　統計圖表　語音教學

製作研發　亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線　(07)815-1976．815 1981
傳　　真：(07)815-0910



代理發行　智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250．251
(04)2020870　(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買，2.可利用劃撥帳號41081300，劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收

金筆得獎
劇本創作大賞

Ⅰ、為提倡國產遊戲之品質與創意，金筆桿獎在1997年正式開辦。我們徵求想把自己的夢想，變成遊戲的偉大幻想家們，加入我們的比賽。

Ⅱ、比賽項目：

1.金庸小說類：以金庸小說為創作腳本，遊戲類型不限。

2.戰略、策略類：上天下地、貫古通今，各式題材不限，以令人立即著迷為第一優先條件。

3.角色扮演類：以角色扮演遊戲為創作環境，題材不限。

4.其它類：各式遊戲類型不限。

以上各項，將評選頭獎一名、佳作數名創意獎數名；頭獎將獨得五萬元獎金，佳作可得獎金三萬元，創意獎得主依其創意內容另有獎金鼓勵。

得獎之劇本將由智冠科技改編為遊戲發行，劇本創作人可享版稅之著作權利。

比賽日期：自民國86年10月1日起至民國87年1月31日止。

比賽規則：所有來稿一律採通訊方式，參賽者可以稿紙、文字檔或列印文件之模式郵寄，採用手稿者請盡量字跡工整，於比賽截止日前寄出，以郵戳為憑。

稿件需包含以下內容：

1.作者個人資料。
2.遊戲名稱、類型、主旨。
3.遊戲大意。
4.各項數據安排變化。
5.對白（含場景）。
6.其它如界面等相關資料。

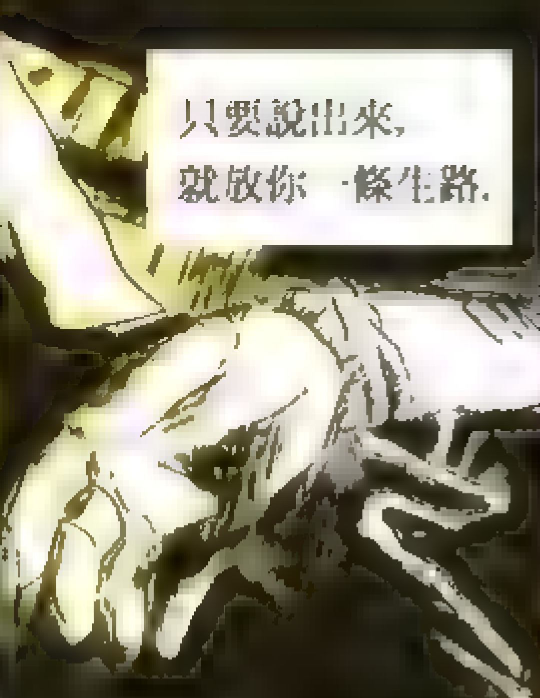
以上內容以請儘量詳盡，來稿恕不退稿請自留原稿

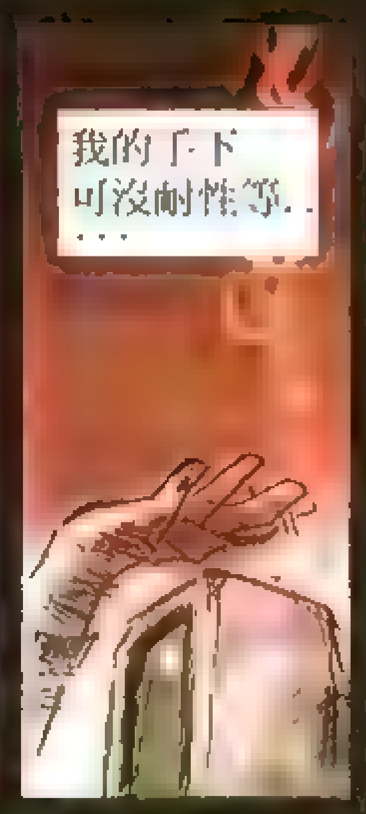
本比賽自87年3月1日起開始評選，87年5月1日宣佈得獎名單並頒獎：

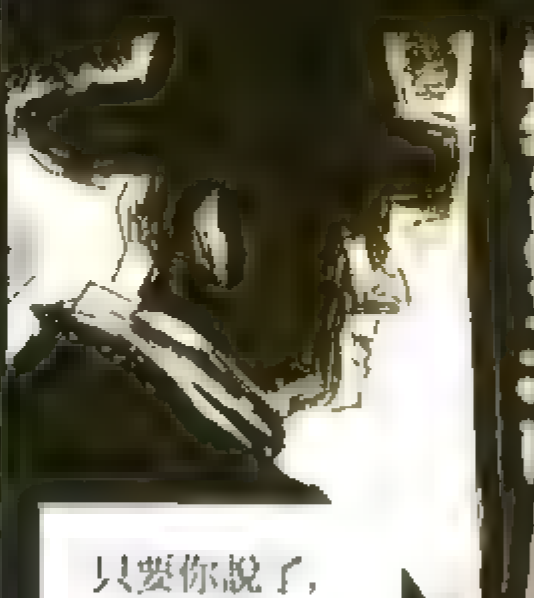
主辦單位：智冠科技股份有限公司

協辦單位：電腦遊戲世界、軟體世界

郵寄地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
電腦遊戲世界收

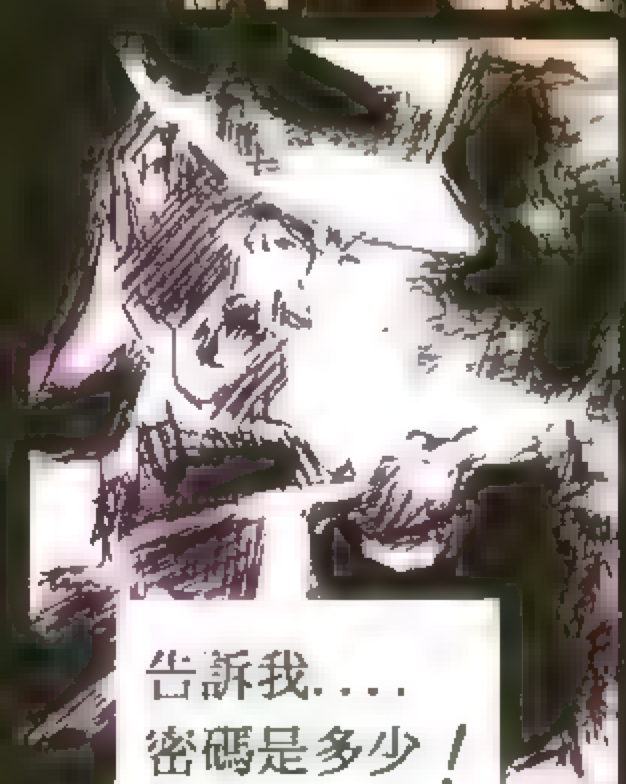

只要說出來,
就放你一條生路.

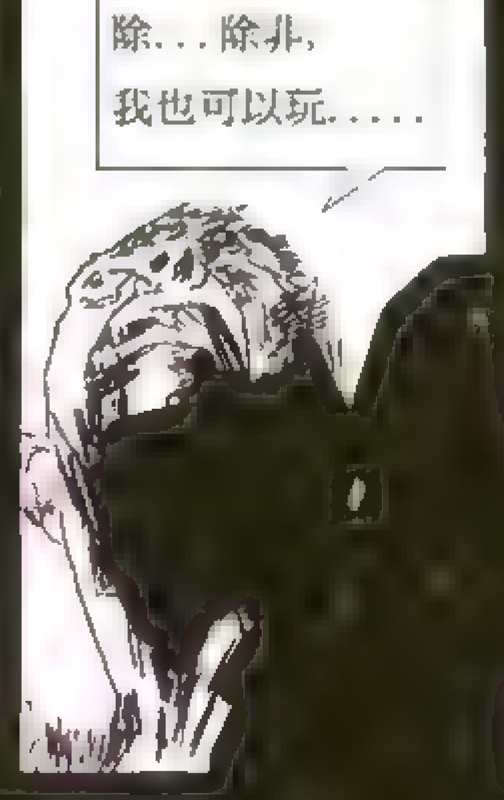

我的手下
可沒耐性等....

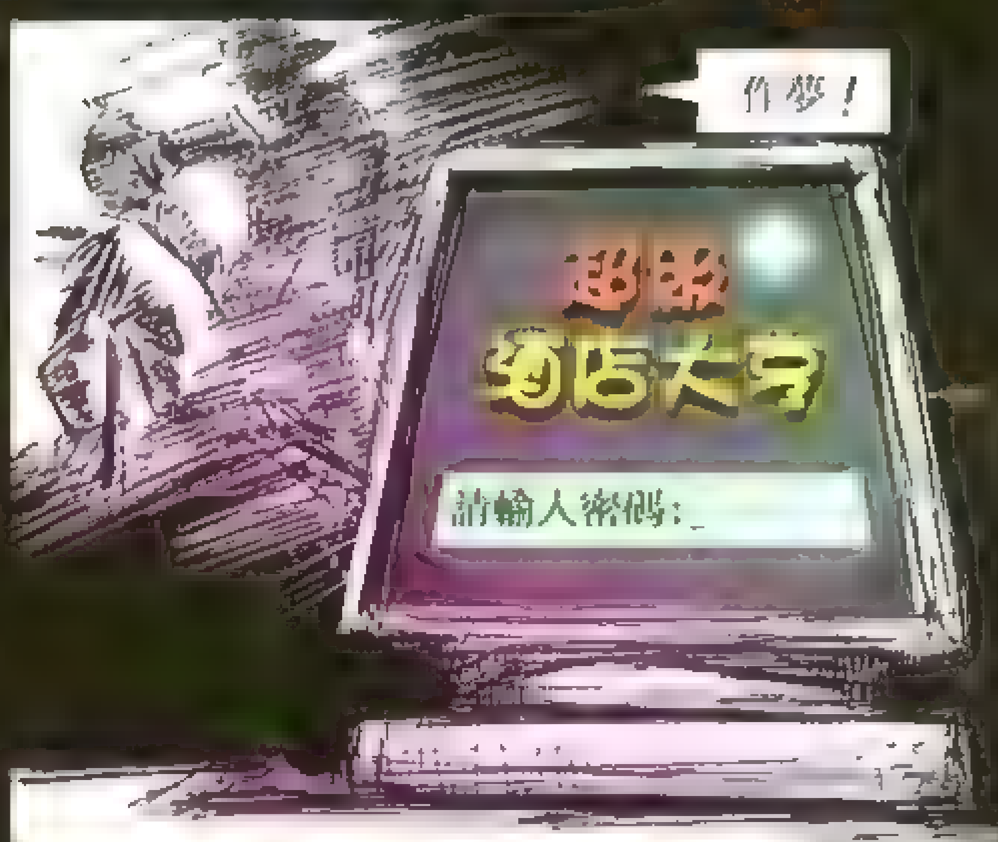

只要你說了,
大家都好過.

沒什麼好說的.

看你骨頭有
多硬....

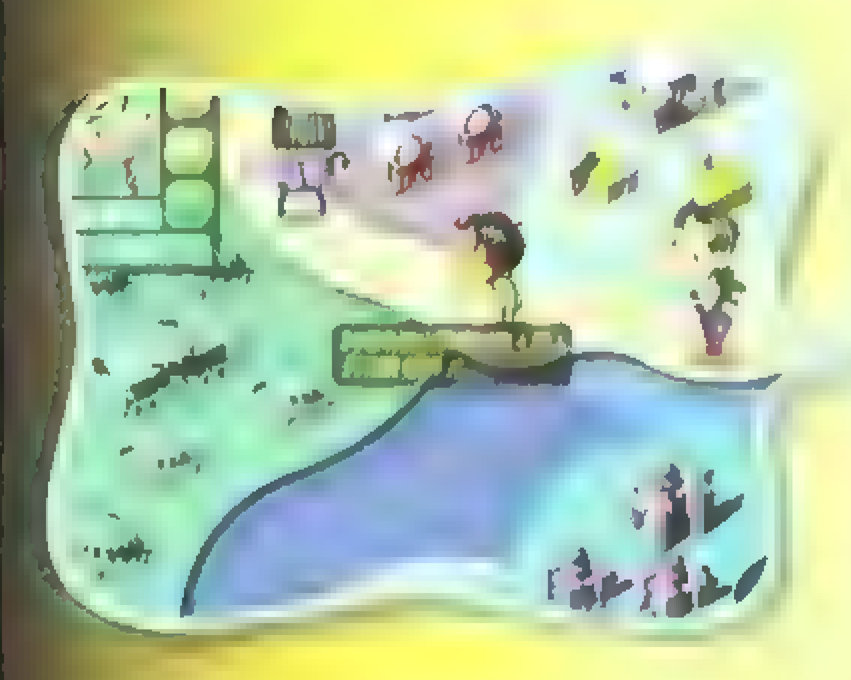

告訴我....
密碼是多少!


除...除非,
我也可以玩.....


作夢!
超級
酒店大亨
請輸入密碼:

妙用卡片、我用戰略！

- 一百多種功能各異、創意萬千的策略卡片。
- 每張卡片只會在一次遊戲中出現一次。
- 買賣物品沒有定價，公開競價、自由交易！

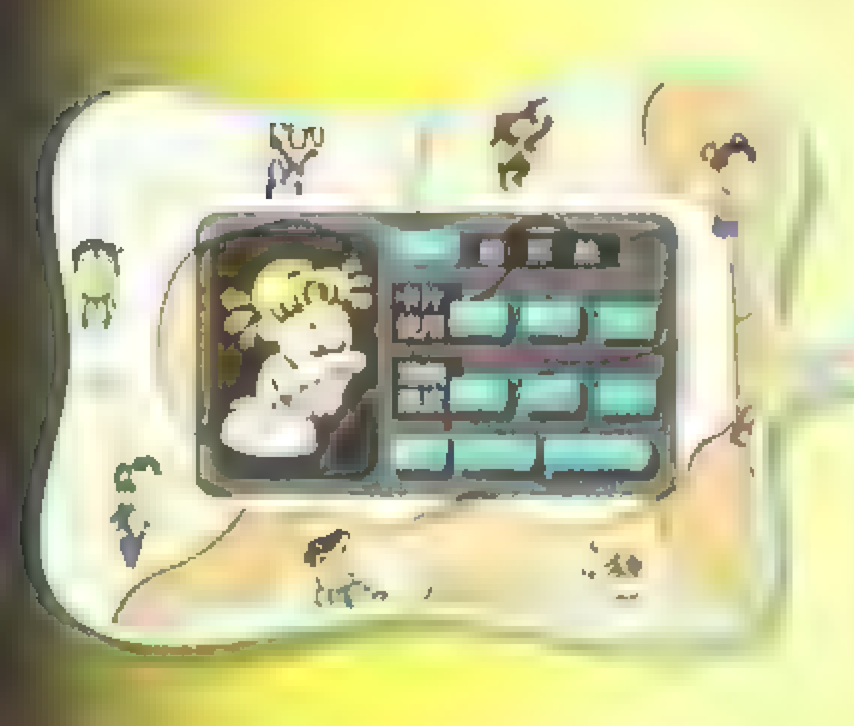


百玩不厭、再來一次！

- 兩大遊戲模式，三種遊戲等級，三種卡片難度，亂數產業設定。
- 自己訂定大亨目標，妥善運用手中資源、逐步贏得勝利！
- 精心規劃、努力經營，讓你的對手完全破產！

名家製作、華麗逗趣！

- 由知名電腦遊戲專欄作者吳聲中全力策劃，遊戲漫畫家王儀雄操刀製作。
- 全部採用65536色高彩繪圖引擎，色彩真實、華麗逗趣！
- 畫面精緻細膩，人物表情豐富，絕對老少咸宜！



全家同樂、熱鬧有趣！

- 一台電腦就可帶來全家歡樂，單機多人一同遊戲！
- 同學同事隨時挑戰，多機多人網路連線！
- 支援Winows 95®、Novell Netware® IPX 網路連線。

以上各註冊商標隸屬於各廠商所有

龍霸天下
風起雲湧的3D策略SLG遊戲，
以攻城掠地、痛懲惡官為主要目標。
大陸總地圖

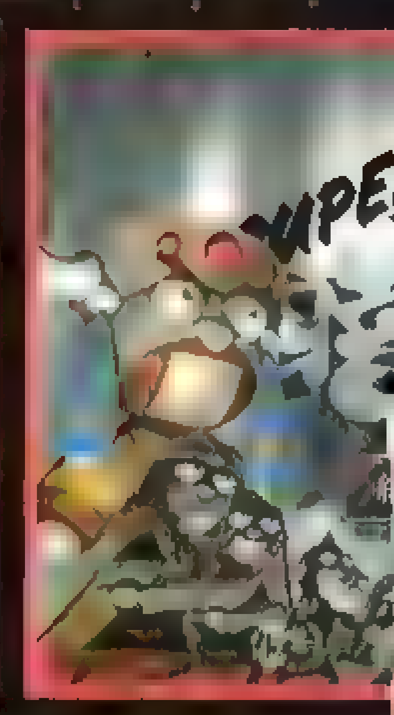
出身草莽的英豪們，
騎上您的雄駒，扛著您的傢伙，
一起來瓜分中原這大好的江山吧！
官逼民反，這也是無可奈何的事。
您將成為肆無忌憚的藩王，
鼓動南北騷動不安的人民，
從事鑄錢、耕作、建設、生產各新興兵種等工作，
並不斷的進行野戰、攻城、劫官銀、
暗蓄死士、招兵買馬等活動，
無法無天的橫掃皇帝老爺的地盤，並進一步稱霸天下。
✦遊戲全部以３Ｄ工作站製作而成。
✦起伏的地形，華麗的動畫及人物ＣＧ。
✦四十多樣兵種以傳統武俠小說型式設定。
✦結合三國式的策略運用及戰略型式戰鬥。
✦可扮演燒殺擄掠的梟雄或打正規戰的英雄。
✦各兵種有不同屬性及法術，可召喚其他生物前來助陣。
動體世界
智冠科技股份有限公司

軟體世界
智冠科技股份有限公司

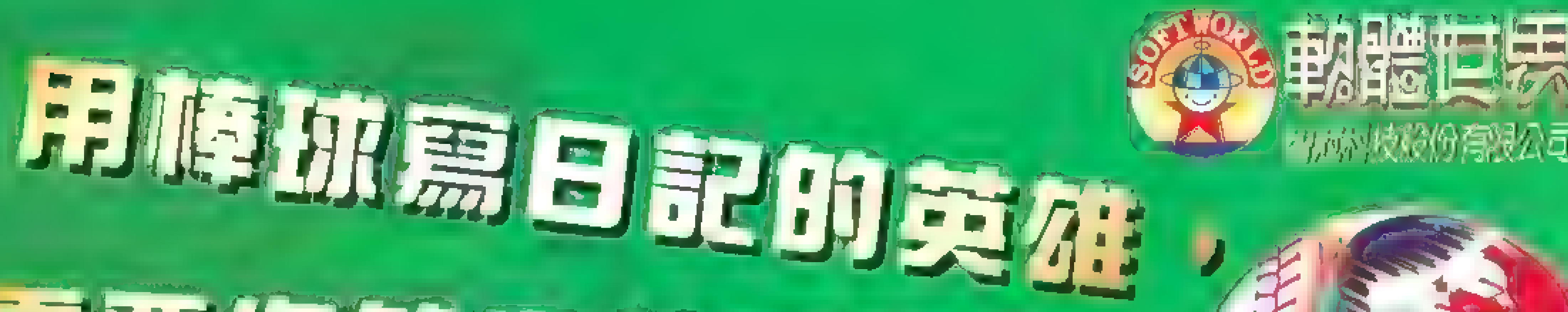
下盤好棋·換
陪你殺時間

從不抱怨、任你宰割的3D立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心"ㄢˋ"爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情。

沒什麼理由，
只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對嘛！



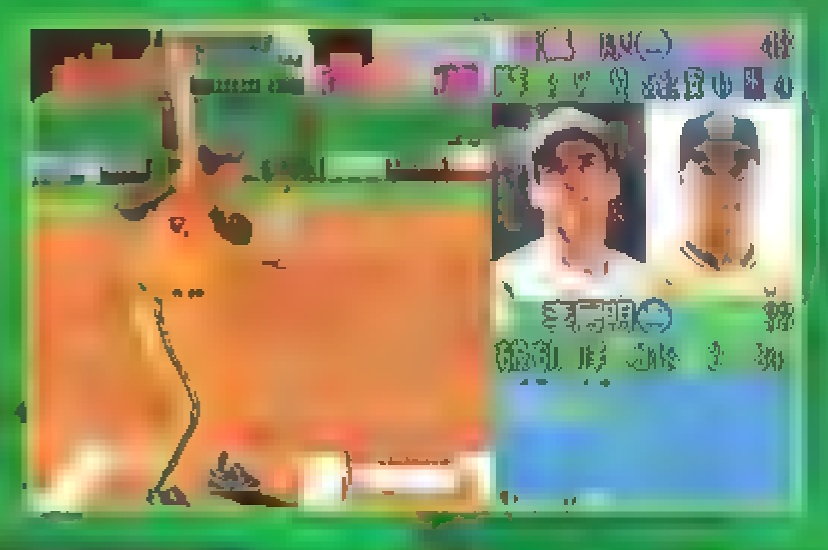
個好心情！
的好朋友--
總動員
♣大人小孩都適合的最佳親子娛樂遊戲。
♣奕棋時間最短，最容易學的棋盤遊戲。
♣有單、雙人對奕模式及段位認定模式。
♣每個棋子動作時都有一個可愛的動畫。
♣棋子、棋盤、背景、動畫
皆以３Ｄ工作站繪製！



需要您的掌聲與喝采！

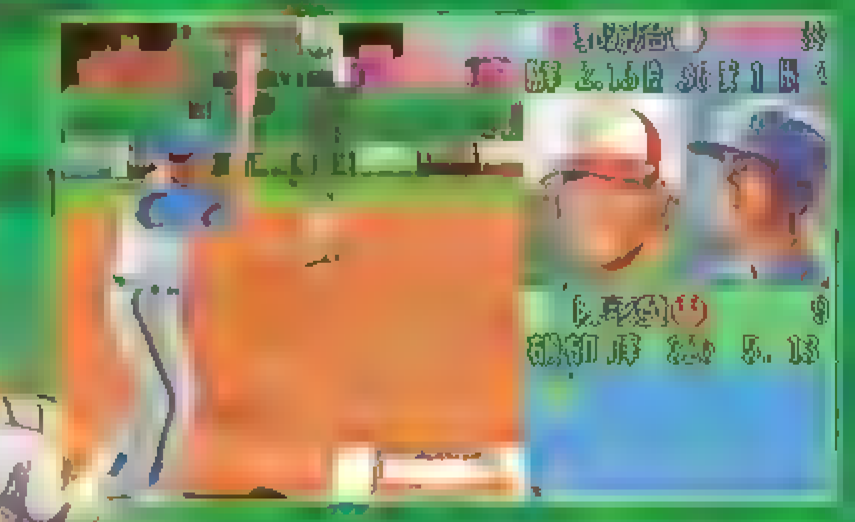
您的熱情參與和投入，

將使中華職棒更添繽紛色彩！



真實球員、多變屬性

共有七隊中華職棒隊伍（龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨），收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等；還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。



首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。

史上第一套可連線的中文三國遊戲 ——
三國志
蜀漢英雄傳
新型態三國遊戲—
這一次，
您得親自去扮演其中的角色⋯⋯
上市
熱賣中！
施法連續畫面
誠徵
研發製作
ENGINE
安峻科技
網址：http://www.gpc.net.tw
台灣地區總經銷/
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區：(02)788-0188
中區：(04)202-0870
南區：(07)815-0988

薛家將
創新的視覺效果
機靈古怪的人物
互動式的招兵
實感的城池・簡易的操作
多重買賣・省時省事
加重劇情・加倍特效
人物造形可愛・個性
賞心悅目
公司
明德路54號1樓

過關高手

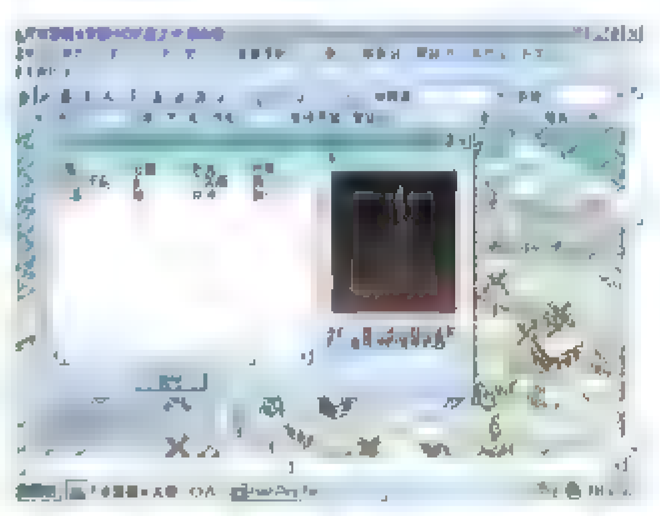
在遊戲之初，如果所扮演的好漢正在流浪中，則勿必慎選一處良地好落為寇，所謂良地至少包括兩個條件，一、本身的資源多；二、遠離現有的諸山寨。之後便是努力招收其它草莽，之後便是廣納士兵並加以訓練。先將士兵集中於能力高強的好漢上，待有多餘後才考慮其它人。內政也是十分重要的一環，所以不要忘了盡量發展寨內的各項設施。當然搶別人的金錢與米糧總是比自己辛苦努力來的快，而且這也是這個遊戲的文化，所以只要發覺身邊有肥羊，儘管下手就對了，至於別人的山寨要不要留下經營，可以先評估好（山寨的腹地大小；現在的發展程度；山寨資源的多寡；在同一省份中已經有幾處山寨），如果財力到還可影響物價（即是會因為你的大量買賣出而造成物價大幅波動）時，一定不要忘了善用玩買低賣高的商業遊戲，因為這是可輕易獲得大量金錢與物品的捷徑

●劇　情：B+
●操　作：B+
●畫　面：B+
●音　效：B+
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

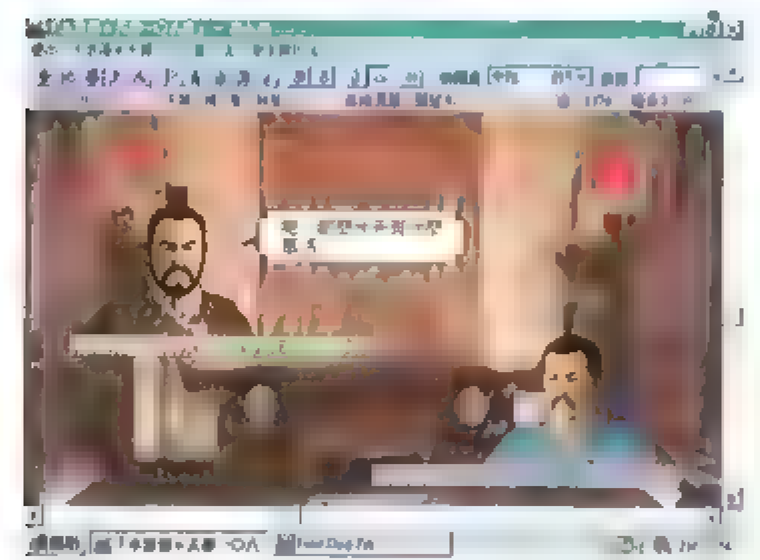
世局動蕩不安、奸佞把持朝綱、百姓亂了倫常、草莽四處蠭起，睽違了遊戲界許久的六才子書之一的水滸傳，在近日又重新被炒熱，接連有二個遊戲大廠為其量身訂做出類型相似但風格迥異的Game，而今天我們要先介紹的是由日本策略巨擘KOEI公司所研發的「水滸傳－天導一〇八星」，KOEI公司曾早在8年前就把水滸傳拿來當作遊戲的劇本，這回所推出的天導一〇八可算是上次的續作，所以可想而知，有許多的設定與架構是延用之前所安排的，雖然大結構上未見新意，但在內容上則可明顯感受到其增添了許多的材料。

像內政部份，以前僅粗略地分為兩大項－開發及治水，現在則變得具體詳盡多了，你不但可以建造藥鋪、市場且還可開闢耕地、捕魚場…等共有近十種各式生產糧食與營收錢兩的建築，除此之外，亦有兵

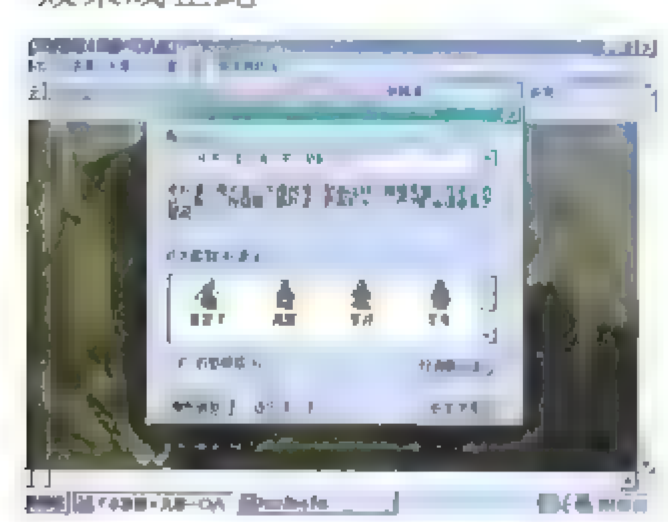


營、造船場、鐵匠鋪等有利軍事戰鬥的場所供你興建，所以，在一〇八星中，光內政部份就很夠玩了，而更有趣的是在建築那些的場所時，你可以很清楚看到螢幕上那些小人們在那耕田捉魚、畫符揮劍，相當地生動有趣；像戰鬥部份，有別於往昔僅以簡單的陽春設計，取而代之的是精緻立體的

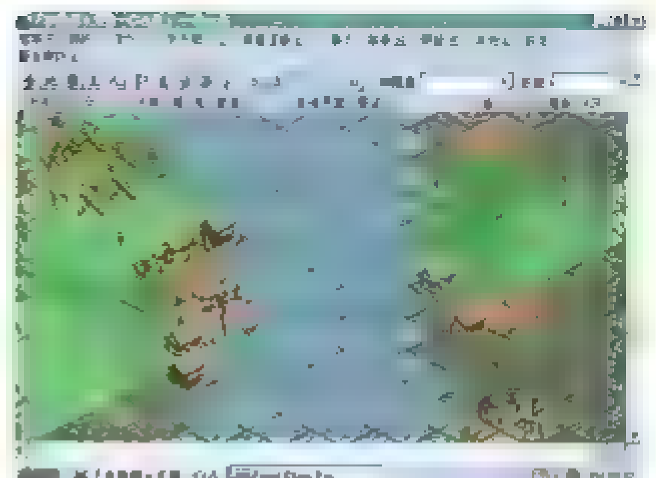
人物造型與多變的砍殺畫面，而戰術方面，單單是近距離攻擊，就有試探攻擊、頑強攻擊、圍攻、果斷突擊、單挑等五種，而遠距離射擊也有普通射擊、連續射擊、狙擊等三項，而防禦部份亦高達了7種，另外，魔法也包括許多種，萬一施法的人功力不夠，還會導致反效果，是故戰鬥過程是精采可期、前作所不聞。



水滸傳中不僅人物的造型豐富多變（當中大多數的主角各有其特殊的外觀），且在其個性與能力上亦下了一番苦心，使每個人均有其獨特的才情，更有趣的是所有的人物皆有專屬的職業，職業的種類將影響到執行指令時所產生的效果，也就是當你派一位職業爲「商人」的好漢進駐於市場，其收益絕對比讓「道士」去來的好，此外，如果執行的工作恰與其本身的職業相關，均可增加其職業經驗值，當數值達到1000時，職業的等級就會上升，每種職業各分爲五種等級，階級的高低與執行工作的效果成正比。



相隔了八年的水滸傳在視覺與聽覺上大幅改善了不少，

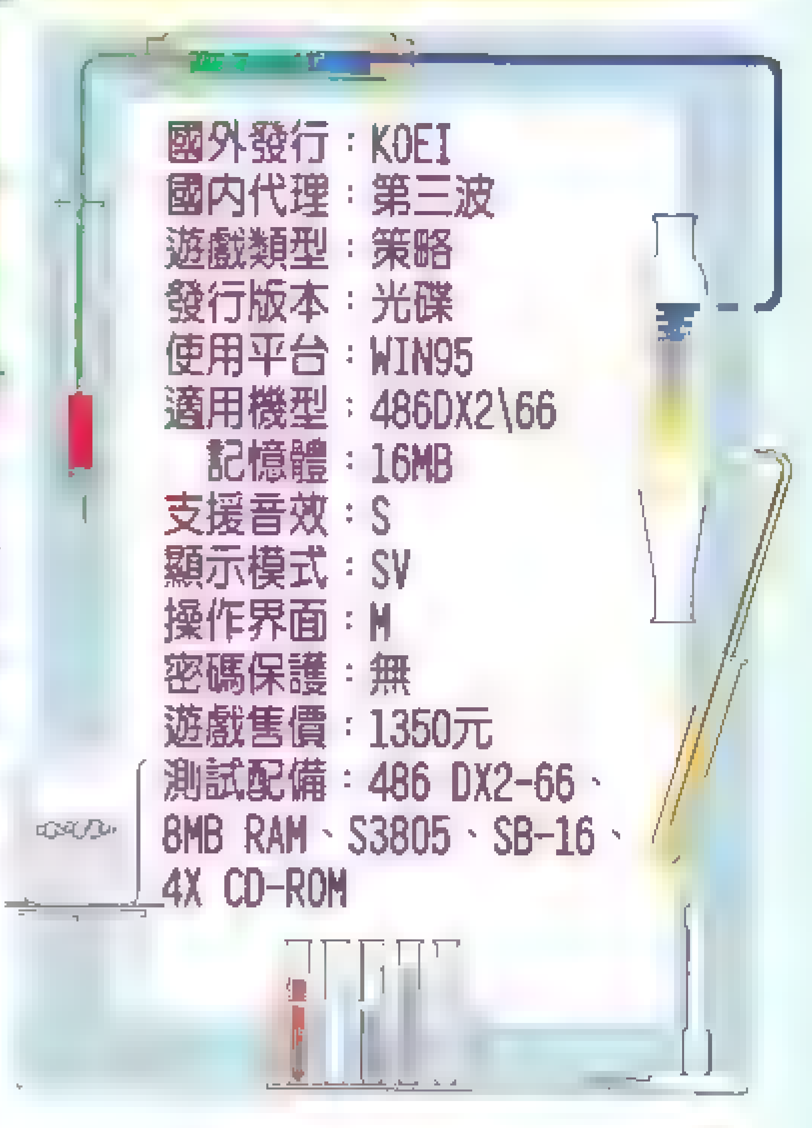


不僅遠超過之前的作品，且在現今市場上亦屬中上之選，其在畫面部份，你可看到高低起伏45度仰角的地勢，隨著季節與天氣變幻的景觀、依憑城市發達而成長的設施…等各種創意與用心俯身可見；在聽覺方面除了氣勢磅礡的開場曲外，還有19首插曲與結尾曲，每支樂曲都可稱之爲悅耳動聽、巧妙之作，不過因爲僅有20餘首且多爲陪襯小調，眞正的大作品並不多，所以當玩了一陣子後，即會略感厭煩；至於音效種類則是頗爲繁多，敲打煉鐵聲、馴狩捕獵聲、猛禽悲鳴聲、市集喧鬥聲…等共計有數十種各式有趣的音效。

水滸傳雖然只有兩個劇本，但每個劇本都有數個好漢可供選擇，且即使選擇一樣的好漢，遊戲中的許多變數也會不同，故水滸傳不只可玩性頗高、耐玩度也不錯。

談了那麼多水滸傳好的地方後，接下來我們來看看可以改進的方面，一、以往在一代中，只要是主人翁所在地或義兄弟的管轄區，都可由玩家親自控制，一些常見的策略遊戲也都遵行著玩家擁有最大操控權的原則，除非是玩家自行設定托管。但在「水滸傳－天導一〇八星」中卻不是這麼回事，除了主人翁所在地外，所有的山寨自動列爲電腦托管，你只能下大方向的命令（如重視內政、重視外交亦或兩者並重），這樣不僅不方便且電腦的AI又不高，故每次托管的地區發展都不怎麼好。此外，還有一點是翻譯遊戲均會面臨的問題，就是在遊戲中多少會出現一些奇怪的字句，如：在水滸傳中如果長的英俊瀟洒或者很有女人緣的男人，他的職業就稱之爲「色男」，這實在是蠻不能理解其涵意的字眼，但慶幸的是水滸傳中這樣的情形並不多。上述這兩個小缺點和整個遊戲所展現的優點比起來可算是微不足道的，故總而言之，水滸傳在各方面的表現都在水準之上，眞的值得喜好策略遊戲的你來玩一玩。

本文作者／駱婷婷



國外發行：KOEI
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2\66
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1350元
測試配備：486 DX2-66、8MB RAM、S3805、SB-16、4X CD-ROM

唯GAME論

仙劍奇俠傳

過關高手

　　詳細遊戲攻略請參閱本雜誌第77、78兩期…買不到啦？好吧…記得在進入桃花林之前先存檔，您可以到桃源村闖一闖，不過其間的經驗值與所取得的任何物品，全都算不得法。等過足癮了，再取出存檔「過林不入」

　　這段話是給初玩遊戲的人看的…在餘杭縣的夜裡，別一股勁直奔十里坡的山神廟，先往秀蘭姐妹家裡一趟，幫忙喚醒洪大夫之後，趁這段時間可往十里坡練練功，回頭洪大夫會頻頻免費替逍遙療傷。何樂不為？

　　到了京城閒逛時，與橋頭乞丐對話前，先將身上銀兩花得剩下一百多文錢最好，乞丐會先要一百文錢，接著會要去身上一半的銀兩，懂了嗎？還有，月如的姨媽身上可摳得九萬錢，不過得分三趟拿，而且得先花去泰半，她老人家才會再出手給錢

- 劇　情：A-
- 操　作：A
- 畫　面：A
- 音　效：A
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：A

綜合評比：A

曾經颳起一陣國產遊戲風潮的佳作，兩年之後，爲了因應WIN95平台而再度出擊。對於緣慳一面的玩家，大可將之視作新上市的遊戲。但是，再度「臨幸」的玩家又如何看待呢？草民倒覺得，若以原有的架構，歷經兩年時間的醞釀，是否也足以推出續集嘉惠玩家呢？

　　對於沒有玩過「仙」片的玩家而言，這款遊戲仍然深具吸引力。針對遊戲廣告所強調的「改版」，草民擬以過來人的姿態，同時對改版前後的新舊版本做一比較，藉此提供玩家「溫故知新」，有所參考

　　如果您期待遊戲畫面是否變得更精緻？很抱歉，它仍然

只有320×200的解析度。（眼下諸多新遊戲不也如此？）若是您懷疑遊戲劇情會否否更動？別傻了，那是大工程，不在改版之列。那麼，除了使用平台不同之外，改版前後有什麼不一樣？先別急…要真是如此，那改版動機豈不太明顯了？

　　首先，讓草民感受最明顯的，是遊戲的背景音樂。經過重新編曲製作後，音樂質感更佳，立體效果也更爲清晰，値得愛好者反覆聆聽。反之，音效則顯得有些不長進了，不少戰鬥時的音效，夾混了「分叉」的雜音，耳根子聽來頗不舒服。倒是有不少怪物，現在都配上了專屬音效。

　　另一項顯著不同，則是遊戲的片頭與片尾動畫，不僅長

度遽增，氣勢也益發磅礡，看頭十足。此外，選單方面也有較為貼心的改革，打開物品欄時，游標移動到任何物品上，底端都會出現該物品詳細文字說明，法術也有輔助說明功能。如此一來，玩家該不致抱著手冊猛翻，這項改革，的確讓遊戲更具親和力。

曾經讓不少玩家吃足苦頭的迷宮，這一番也有了新的面貌。經草民翻出兩年前的攻略拙作對照，除大部份迷宮場景多加點綴之外，部份迷宮也有格局上的改變。更動後的動線顯得較直接了當，不會再有多條路線擾人視聽。至於迷宮簡縮之說，那只出現在神木林而已。

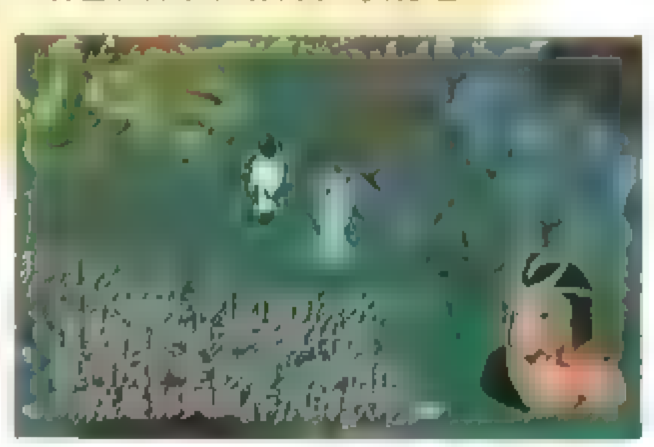
迷宮經此修改之後，場景確是較為立體、逼真，唯箇中也出現了敗筆。例如，鎖妖塔的場景明明是完完整整的，何以一進入戰鬥畫面，卻變成斷垣殘壁的背景？再如，神木林的背景，原本有山水遠景襯托，如今卻反改成漆黑一片？還有一筆糊塗帳，兩年前的DOS版本，在南詔王宮的地下宮殿即有一入口銜接場景錯誤，兩年後的WIN95版本卻依然如故。

雖然時隔兩年，草民卻仍然未能得知，中間那條通道裡的箱子，究竟裝了什麼「見不得人」的東西?!

諸多道具之中，較具變化性者，除了可收妖煉丹的「紫金葫蘆」外，當屬「壽葫蘆」是較特殊之物，配戴之後，於每回合戰鬥都可自行補充體力和真氣，對付一般怪物實不無小補。

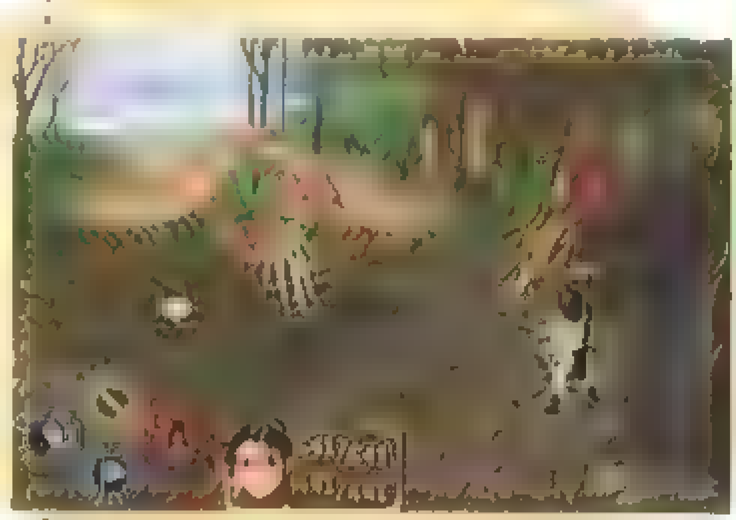
還有印象的玩家容或記得，在神木林一處樹林使用風靈珠可進入桃源村，打敗木道人之後，村長才會贈予「壽葫蘆」。但在改版之後，這玩意兒卻形同虛設，根本不可得。遊戲於改版時，出現了要命的臭蟲，即使用風靈珠的所在，不論有無打敗木道人，一踏入桃花林就再也走不出來了。

易言之，桃花林壓根兒就去不得，那又如何取得「壽葫蘆」呢？對於改版後反而出了這麼個亂子，草民初時也極表「震驚」，繼而非但無法「感同身受」，反而覺得這是無可原諒的錯誤。試想，連改版遊戲都得附贈PATCH，這豈是玩家之福？草民更擔心的是，遊戲公司這種自砸招牌的粗心。



除了遊戲劇情，變動較小的部份應屬戰鬥系統，它仍然保有一定的難度。眼尖的玩家應可發現，很多戰鬥畫面的背景已有程度不一的修改，這應有一番新的感受。唯獨教人不解的是，何以最終的魔頭拜月教主，竟然變得很肉腳，一兩下就解決了？是著眼於，讓玩家輕易就可目睹精心製作的片尾動畫嗎？

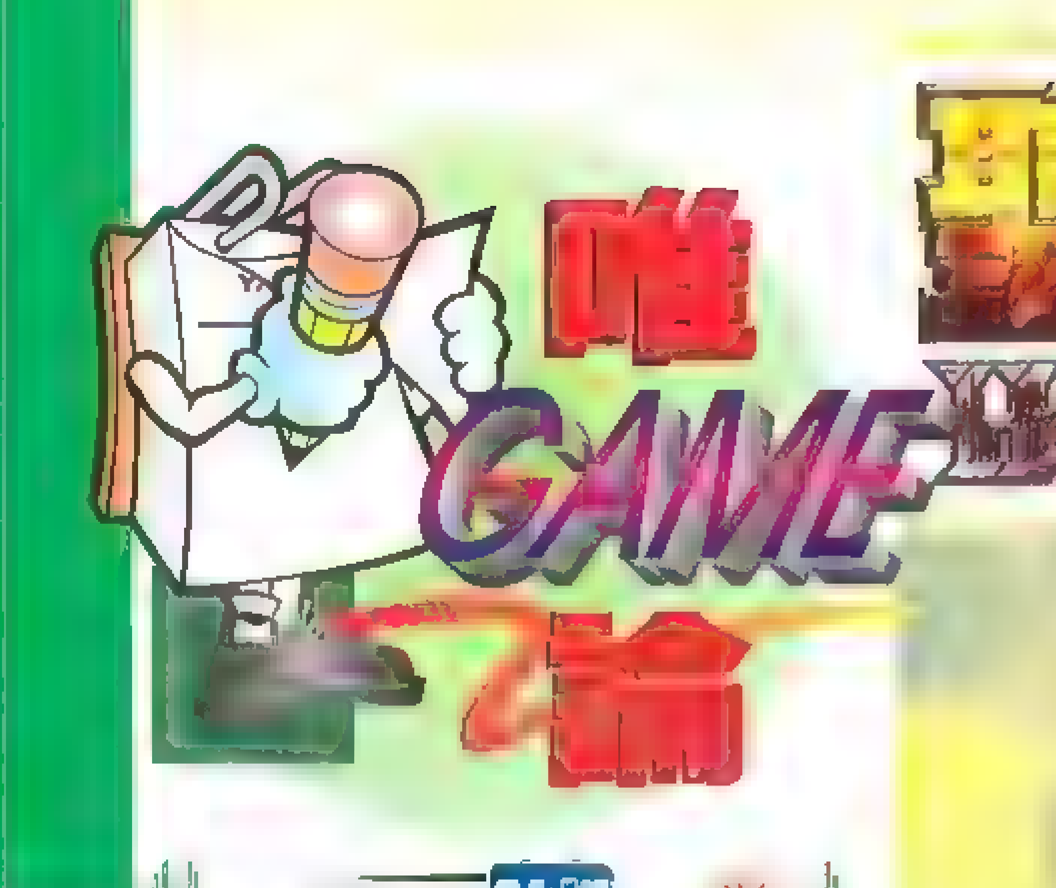
這款遊戲的特色，即林林總總的道具極為繁多。也許是因開發設計時隔多年，盡管遊戲手冊均載有各物品的圖像，但實際上，除了人物裝備之外，餘者於遊戲中均不得見。想當初，這容或是出於理想與實務「妥協」之後的權宜作法吧?!說實在的，今日再回玩它一遍，才猛然發現，其實有很多道具用也沒用上一個哩！



持平而論，「仙」片曾經掀起過的風潮與好評，不容吾人否認，它對國內自製同類型遊戲的影響力，至今也似乎未曾稍歇。如此堪稱「經典」的遊戲作品，如今為了不同的使用平台，彩妝一番後已粉墨登場。很可惜的，玩家或許已瞧出臨場倒嗓的危機。草民對於這新版的評比，確實受到先入為主的觀念影響頗深。

本文作者／ALEX

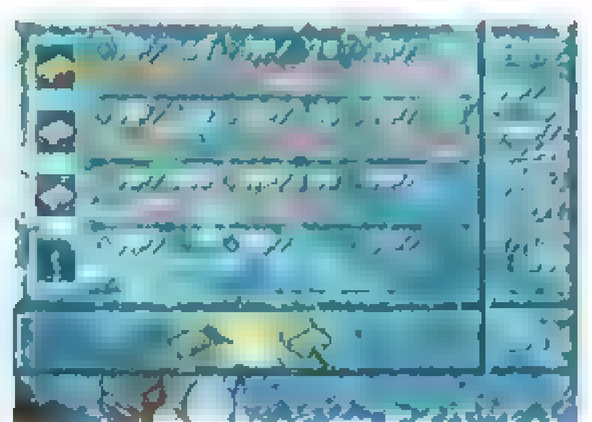
設計公司：大宇
發行公司：大宇
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：486以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：810元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM



聖域爭輝

過關高手

在打死敵人後，地上通常都會留下許多物品，最好將物品都拿完後，再將最後的敵人加以擊倒，這樣才不會浪費。在物品當中，魔法書可以說是最貴重的之一，千萬不要遺漏了。在『月神之門』那一關，除了四隻冥鬼以外的敵人，都會不斷地出現，所以玩家可以先不要將冥鬼全部擊倒，利用其他的小嘍囉來好好練功。由於本遊戲的恢復系法術範圍並不大，所以玩家在治療時要儘量將人員集中。此外，先將一些會施展屬性法術的敵人擊倒，可以有效降低我方的死傷。



- ●劇　情：B+
- ●操　作：B+
- ●畫　面：B
- ●音　效：A
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B

綜合評比：B

提斯芬共合國的國王迪奧，在宰相哈格爾的要求下，揮軍進攻克爾威王國，希望能將他們腐敗的王室加以推翻，讓克威爾王國也成為一個共合國。但是提斯芬人燒殺擄掠的行為，引起了克爾威人的反彈。而在有著狼王傳說的克利雅村，英勇抵抗侵略者的西爾法，因為妻子喪命在敵人的手下，立誓要讓提斯芬人血債血償。

聖域爭輝是大宇資訊最新推出的RSLG作品。本遊戲的進行方式雖然與一般的RSLG差不多，但是在戰鬥系統、法術施展與操作介面上，都有一些不同於以往的設計

在戰鬥系統方面，本遊戲除了傳統的方向效果、包圍效果、聯防效果與高低差之外，還加入了『蓄勁』的設計。所謂的蓄勁，就是某些戰士可以犧牲一個回合的行動機會，使下一回合攻擊力加倍的攻擊方式。這個設計在守勢作戰的時後，效果相當不錯。

法術的施展方面，聖域爭輝最大的特色，就是『魔法書』。在遊戲中，人物所能施展的法術種類，主要並不是受到職業的影響，而是受到身上所裝備的魔法書所限制；只要裝備有魔法書，即使是弓箭手也可以施法，這在RSLG中是相當少見的。不過擁有魔法書並不代表就可以施展上面所有的法術，因為人物的屬性對所能施展的法術多少會有影響，所以玩家還是得透過魔法書的交換，來讓每一本魔法書的效用達到最大。

在操作方面，本遊戲使用了『鎖定』的設計，玩家可以點取地圖上的某一位置或敵人，下達鎖定的指令。一旦鎖定之後，人物就會一直向目標前進，直到抵達目的地，或是該敵人被消滅為止。這個設計

可以節省玩家花在移動上的時間，不過要是操作的步驟能夠再簡化，那就更好了。

在介紹完本遊戲的特點後，接著來談談筆者的看法吧！筆者覺得本遊戲並沒有致命的缺點，但是一些應該可以作得更好的地方，卻使本遊戲失色不少。舉例來說，由提斯芬與克爾威兩國戰爭所引出的狼王傳說，應該可以是個不錯的劇本，可惜手冊上對劇情的鋪排不足，加上遊戲中的對話往往過於簡短，所以使得劇情對玩家沒有感染力。

而地形效果的設計，則可以說是本遊戲最大的敗筆。雖然戰鬥效果中有高低差的影響，可惜遊戲中多數關卡的地形高度差異並不大，所以少有機會可以利用高度差來重創敵人；反倒是因爲採用斜向45度視角的關係，使得前方較高的

物件擋住後方的物件，造成人物點選時產生不小的困擾。設計人員似乎也發現了這個問題的嚴重性，所以提供了按Ctrl鍵將角色隱藏的設計，不過這個功能並不能將地形上的障礙也隱藏起來，所以每次當筆者要將人物移到燈架、柱子或高地後方的方格時，總是點選了老半天，還是點不到所要的格子。同樣的情形，當敵人死在地形障礙物後方的方格時，筆者要拿到寶物，都得花上一番工夫，所以後來乾脆就不拿了。

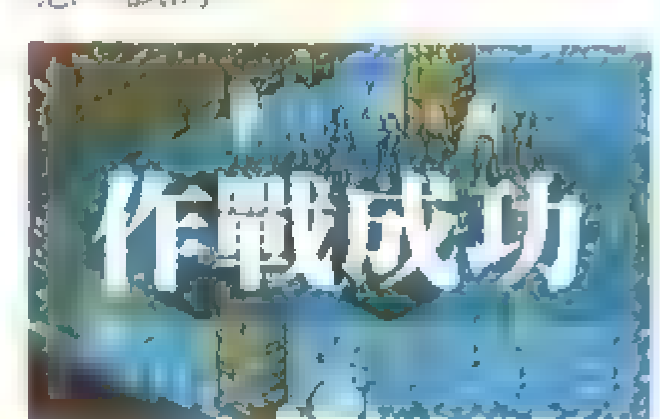
提到『寶物』，也可以說是本遊戲的一大特色。爲了使劇情連貫，所以聖域爭輝並沒有讓人員到城鎮購物的設計，不過玩家的人物總有受傷吃藥的需求，所以各種物品的取得方式，就由戰場上直接從死人的身上取得了。不過由於本遊戲的戰鬥平衡度似乎不太理想，所以幾乎大多數的關卡都會發

生『遍地是寶物』的情況，以免玩家沒有足夠的物品可以使用。由於筆者『生性勤儉』，所以每次都會花很多的時間在撿物品上面，這也是一個滿難得的經驗

筆者個人覺得戰鬥平衡度不佳的主要原因，可能跟『怪怪的』法術範圍有很大的關聯。遊戲中有些廣域性的法術威力不大，可是殺傷範圍卻大得驚人，結果要醫治那些被法術擊中的人，得要好幾個人同時施回復系的法術才行，這種情況使得筆者後面的戰鬥都有一些慼手慼腳的感覺。而且本遊戲的法術系統還有一個很大的特點，就是MP耗得快，但是人物等級也升得快，所以MP很少有不夠的情況發生；不過後遺症就是人物的等級可能會相差很多，像是筆者最強的人達到四十級的時候，最弱的人卻仍停留在二十級。由於只能作用在單一敵人身上的法術效果實在太差，所以使得用這些法術的人，等級提升的速度遠遠落在使用廣域性法術的人之後，有時落後的差距甚至可以達到十幾級以上，在RSLG中算是相當少見的情況。

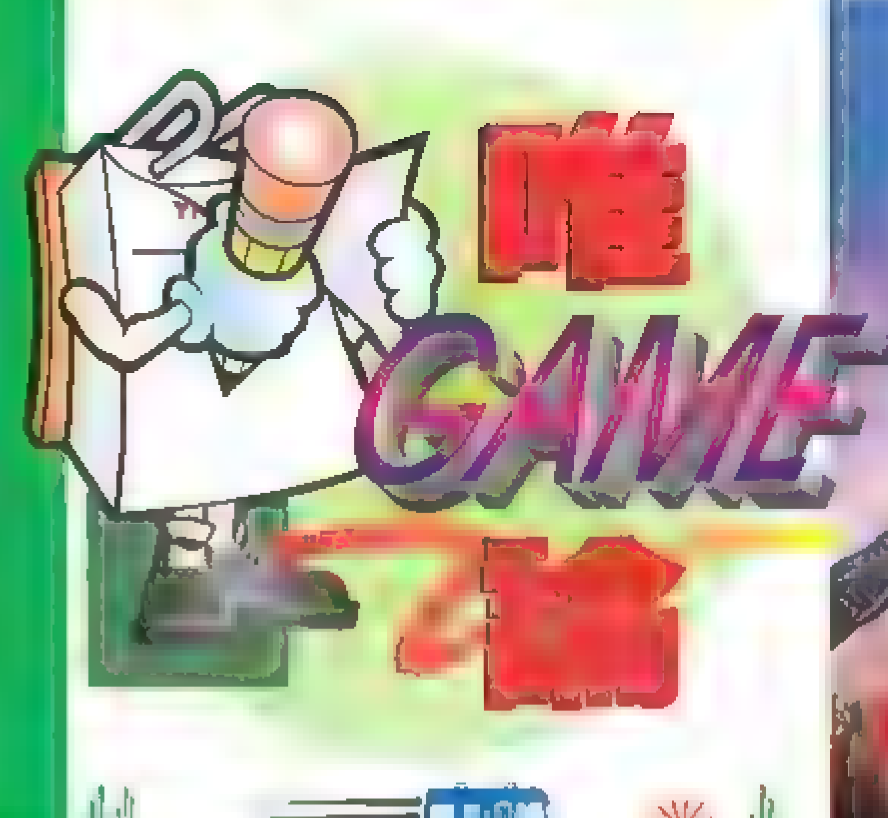
在畫面的表現方面，筆者覺得我方角色與地形、物件的刻畫都滿用心的，不過敵人怪物的繪製，有的感覺似乎就潦草一點了。其他讓人覺得比較不理想的地方，在於某些關卡的地圖用色太深，使得角色的移動範圍無法明顯地看出來，造成筆者在移動人物上的困擾。

其實聖域爭輝有很多不錯的構想與設計，不過由於細節上未臻理想，所以影響了遊戲的整體評價，實在殊爲可惜。不過即使如此，本遊戲仍然具有中上的水準，而且音樂的表現甚佳，所以對喜歡RSLG的玩家來說，聖域爭輝還是頗值得您一試的



本文作者／LCJ

設計公司	大宇
發行公司	大宇
遊戲類型	RSLG
發行版本	光碟×2
使用平台	WIN95
適用機型	Pentium
記憶體	8MB
支援音效	SB
顯示模式	V
操作界面	MOUSE
密碼保護	無
遊戲售價	780元
測試配備	6x86L-P166、12x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II



過關高手

如果您老是眼巴巴的趕赴旅店存檔，就甭玩啦！提供您一個「學校」沒有教的方法：按下"F"鍵即可隨時隨地，隨心所欲做愛…做的事。您以為是什麼啊?!討厭…

玩這遊戲得在細心之外，再加點「偷窺慾」，任何一個場景都必須地毯似的用游標搜索一番。這倒不是為了多找到些道具，而是有不少過關線索就隱藏在其貌不揚的場景中，「掛萬漏一」是鐵定過不了關的。因此，別把責任都怪在遊戲的製[illegible]身上

三言兩語很難將這遊戲的劇[illegible]說得清楚，為了回應玩家對雜誌的長期支持，草民決定對各位編輯「關心說明」一下，努力A一篇攻略稿來寫。除了充實荷包之外，更重要者，嘉惠普羅大眾才是正務。反對者請於本文截稿前提出，逾期恕不受理…

●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A

綜合評比：A

一個階級制度分明的社會，究竟是各階級都能各安其所，抑或會造成階級對立，導致動亂不安？「聖」片所呈現正是這樣的一個國度，而主角則更是「階級秩序大憲章」之下的受害者。臨了，他會挾怨推翻始作俑的摩羅王朝？還是以德報怨，協助弱勢階級鬆綁？

高解析的遊戲畫面頗為精緻，讓人眼睛為之一亮。極友善而便利介面設計，玩家也很能感受設計者體貼和用心。以視窗顯示的人物狀態欄，尤其顯得極具智慧，人物化與自由度十足。道具繁多是遊戲的一大特色，各項物品皆以實物顯示，逼真得很。物品欄若已爆滿，不易辨識，還可切換成文字選單，排列整齊、明瞭。光是這一點，就讓草民感動莫名。

遊戲場景只有俗稱的小地圖一種，遇到怪物時即就地開打，很有臨場感。總計數十種的法術特效也頗有看頭，氣勢營造極為成功。操作方式雖以滑鼠為主，但若與鍵盤同時使用，會更為得心應手。

嚴格說來，這款遊戲應稱不上多線式劇情，它的成功之處在於：企劃巧妙的將主軸所衍生的枝節，做出技巧性的分佈。遊戲進行中所遇到一波波事件，看似獨立，但實際上卻又互有因果關係。若是不嫌來

來回回的很麻煩，其實絕大部份的事件，並無完成的順序限制。

因此之故，玩家很容易會碰到一個情況，身上未完成的任務不勝枚舉，但就是若無進展。先別慌，很多事件都得好一陣子才會有下文，也因此遊戲才會讓玩者產生支線龐雜的心理錯覺。

這款遊戲顯而易見是朝美式動作RPG的方向努力，企劃的功力與用心也造就遊戲相當的難度。最大的特色是，遊戲中充斥著兩難的選擇性關鍵，任何不同的選擇對後續情節的發展，都有著天壤之別的影響。一旦做出錯誤的抉擇，後果並不會立即顯現，通常都得忙上一大串的白工之後，才能猛然驚覺。

這樣的手法容或很是折騰，但換個角度來看，耐玩度也確是夠紮實的。只是不同進度做不同的存檔，是非常重要的工作。一旦存檔早已過了分界點，那就…更加耐玩了。

以草民手上的版本而論，遊戲出片時有一要命的臭蟲，除了主角凡提之外，其餘三名隊員的經驗值頻出亂子。其中尤以寒依情況最為嚴重，不論進度若何，載入遊戲時，寒依的等級永遠是處於初始狀。所幸，生命值與法力值等等數值不會漏失，於是，玩家就會見識到一個「靈異事件」，一場戰鬥之後，只見寒依一個勁的猛升級。

此外，這三名隊員於任何進度所學得的法術，一旦取出存檔，則盡數皆變為「回復」，臨到施展時，可真是傻了眼。而遊戲的終極魔頭摩羅王，也因臭蟲作祟致緣慳一面。這不獨是遊戲致命傷，它更讓草民感到「痛心疾首」，若無此蟲，草民敢以「遊戲生命」斷言，這款遊戲應可締造相當口碑的。

不知買到這樣的遊戲，玩家心裡做何感想？草民對於測試和品質控管的草率，也迭有微詞。殊不知，這麼一個不小心，竟然將多時的用心和努力盡付東流，除了捶胸頓足，頻呼可惜之外，真有股衝動要打人屁屁了。誠所謂，愛之深，責之切。寄語設計者痛定思痛，盡速提供修正程式和補救方案，免得任由一款不錯的作品，竟淹沒於「民怨」的洪流。

回頭瞧瞧遊戲中幾段過場動畫，玩家大概就會瞭解，何以草民會惋惜得如喪考妣。遊戲的美工具相當水準，於幾段動畫中更發揮到極致，舉凡夕陽的光暈，水波粼粼的海面…繪製得直逼實景拍攝，觀之輒感動良深。內景部份亦極可觀，大則如床舖、桌椅等傢具，小至臉盆、毛巾等等，鉅細靡遺，面面俱到，十足擬真。

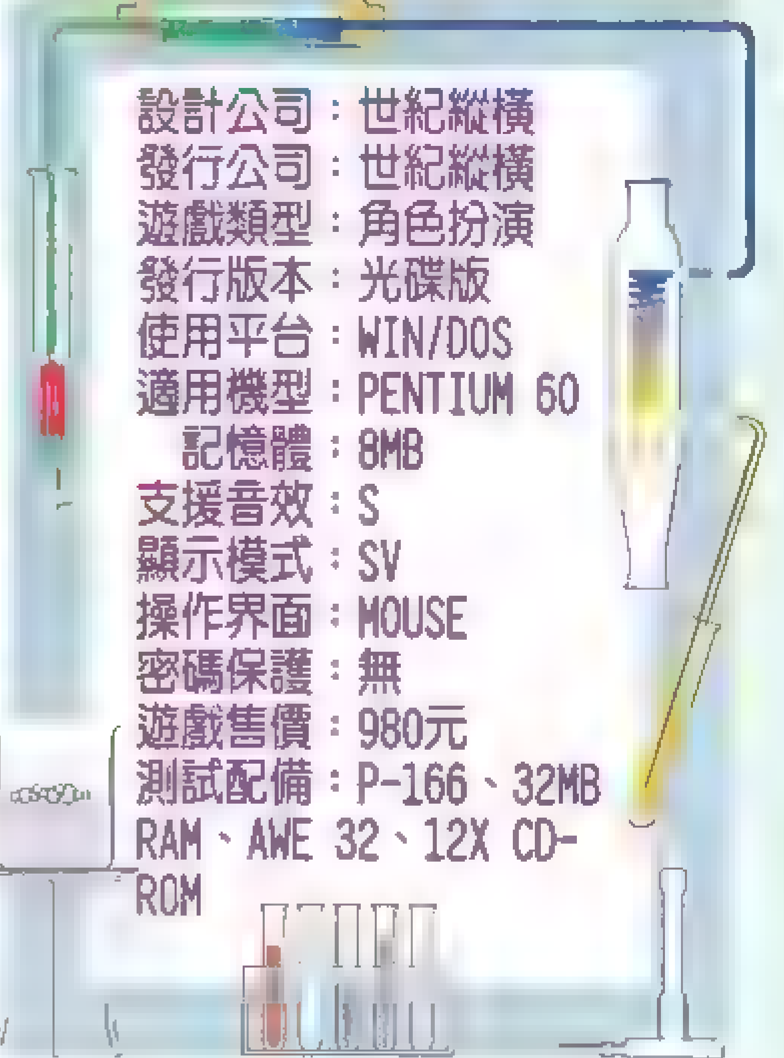
遊戲音樂也是一絕，將近四十首背景音樂極為耐聽，曲風各異，剛強陰柔兼而有之。音效表現雖中規中矩，但總不若音樂突出。

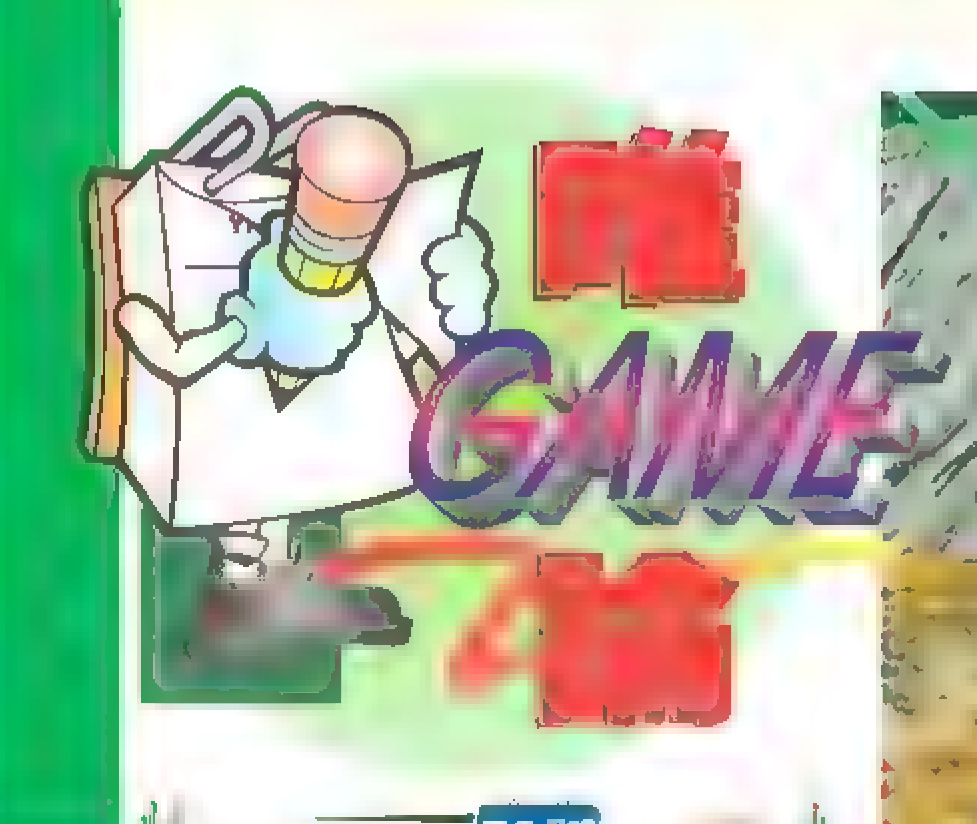
戰鬥採的是即時回合制，遇有戰鬥時，隊員須待速度指數全滿時，才有出手機會。但這段時間內，敵人卻不會呆呆的等著隊員休息，萬一碰到會施法術的怪物，很可能就死於非命了。戰鬥系統原應精彩可期，但因臭蟲之故，效果乃大打折扣。

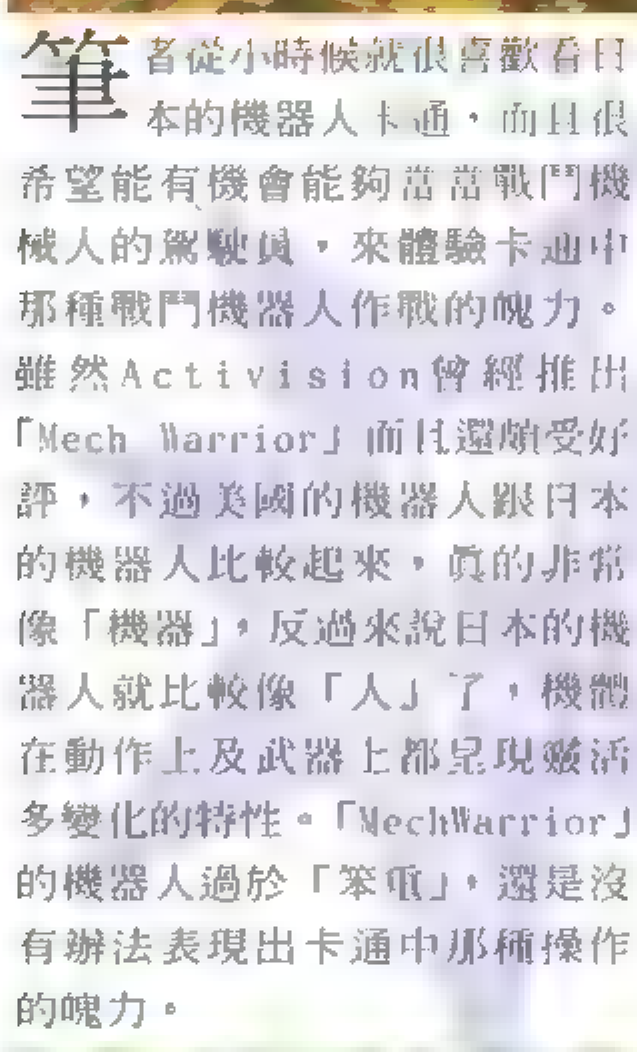
怪物種類一如道具，深具多樣性，AI可不低，若想快步由怪物身旁溜過，將會發現怪物也以更快速的腳步逼近，這一點絲毫佔不得便宜。迷宮在這款遊戲中顯然不是主體，它不但小而簡單，簡直就是聊備一格，反而是整個遊戲場景的銜接較易混淆。

草民不免也陷入兩難，該如何評比呢？

本文作者／ALEX







過關高手

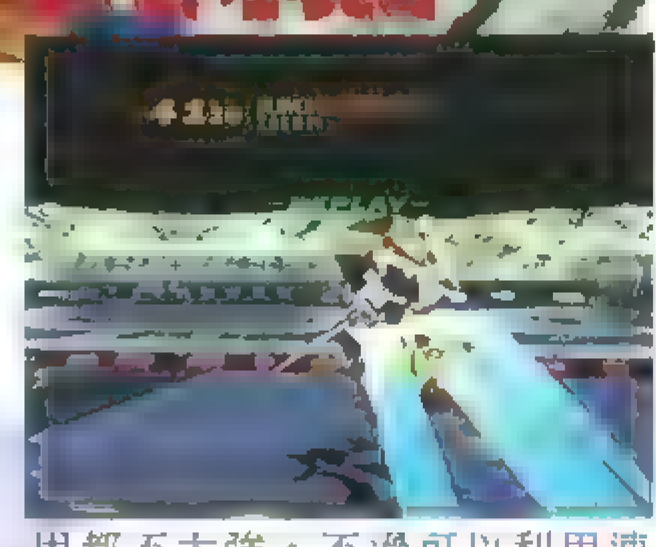
在電腦戰機的作戰中想要生存下來的條件就是[illegible]戰機、飛燕戰機、毒蛇戰機及阿法姆德戰機最重要的就是敏捷度，要利用速度的優點來彌補武器威力的不足，盡量避免跟敵人硬碰硬，並善用手中光束系的武器給敵人痛擊。而多卡戰機、貝爾格多戰機、巴魯帕斯戰機、雷霆戰機這些皮厚、火力又強的機器人雖然佔著上風優勢，缺點就是速度過慢，並且武器系統比較不能像光束系武器般的連續發射，所以千萬要瞄準好再打，免得武器回復過慢，被對手打好玩的。另外要注意的是往上跳躍時也可以進行攻擊，但是落下來時全身是處於真空狀態，既不能攻擊也無法防禦，要特別小心對手的進攻，這個真空時段同時也會發生在突進攻擊結束時，這個停頓時間說長不長，但是要是被攻擊損害也是不輕

●操　作：B+
●畫　面：A-
●音　效：A
●耐玩度：B+
●娛樂性：A-

綜合評比：A-

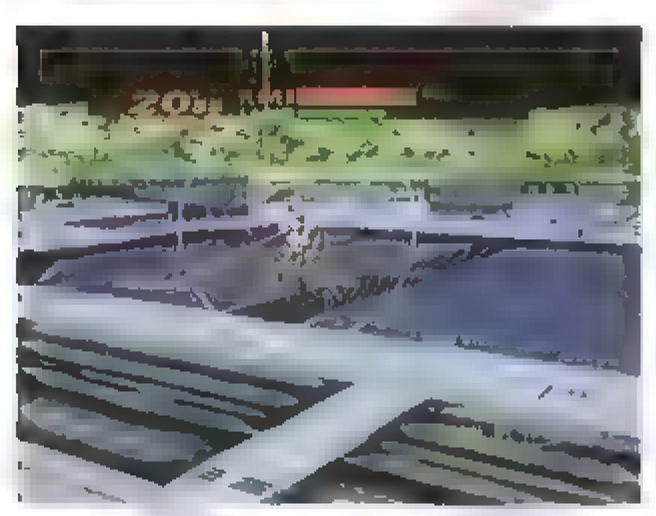
筆者從小時候就很喜歡看日本的機器人卡通，而且很希望能有機會能夠當當戰鬥機械人的駕駛員，來體驗卡通中那種戰鬥機器人作戰的魄力。雖然Activision曾經推出「Mech Warrior」而且還頗受好評，不過美國的機器人跟日本的機器人比較起來，真的非常像「機器」，反過來說日本的機器人就比較像「人」了，機體在動作上及武器上都呈現靈活多變化的特性。「MechWarrior」的機器人過於「笨重」，還是沒有辦法表現出卡通中那種操作的魄力。

在「電腦戰機」可以讓玩家操作八台不同類型的戰鬥機器人，過足當機械人駕駛員的癮。這八台機器人各有各的特性及武器，有些機器人擁有許多火力強大的武器就是移動上較緩慢，有些機器人火力及裝甲都不太強，不過可以利用速度彌補其缺點。以筆者最喜歡操作的「VIPERII毒蛇戰機」，擁有相當優秀的機動性能、跳躍性能，所配備的武器巴魯式槍、追蹤光束及導向飛彈及光束劍的威力也算中等的，可惜就是裝甲是所有戰機中最差的，但要是被對手擊中，能量立即大幅減少，尤其是近身戰備砍個兩刀大概就送廠維修了。



在操作上鍵盤部份被分為簡單操作、實際操作兩種，你也可以用鍵盤配搖桿或用兩隻搖桿，最好當然就是電腦戰機專用的雙操作桿搖桿。筆者建議若沒有專用搖桿的話還是用鍵盤的實際操作模式最好，操作座機起來會較靈活、反應也較快。在實際操作模式中有一些動作需要用到組合鍵（在簡易模式中這些動作會被單一按鍵替代，但這樣一來操作鍵也

多了不少)。在作戰中常常需要同時按兩三個鍵的，比如說向左突進攻擊就必須按下「向左＋突進＋左武器」。最慘的是對手在當戰機突進時在背後攻擊，這時就要立刻按下反方向突進並同時進行迴旋最後進行防禦，初學者一開始不是手忙腳亂就是被追著打。



電腦戰機的難度可以調整，筆者建議初學者先用簡單級來熟悉所有的操作鍵並能靈活利用，其實這種跟VR快打類的遊戲一樣，就是比誰按鍵熟練及敏捷的判斷力。所有的戰機中各種屬性都相當平均，不會有哪一台特別強或特別弱的情形發生，雖然這些屬性或多或少有影響，但是駕駛員的操作方法對於獲勝有決定性的因素，當你玩個幾場之後就比較容易上手了，這樣的設定對於雙方在對戰時，公平性比較高，避免一面倒的情形。

「電腦戰機」的畫面採用的是3D立體即時構圖，雖然如此它的3D純靠MMX指令來運算，並不會用到3D加速卡的任何一點好處，這時在令筆者想不透，為啥捨3D卡就MMX CPU？用MMX來作這種運算根本快不到那去。而且還限定只能用

「Intel」MMX Pentium才行？同樣是MMX難道AMD就不行嗎？筆者沒機會去測其它的MMX CPU，不過要是讀者們沒有MMX CPU一定是無法當個電腦戰機駕駛員這點是可以確定的。關於SEGA為啥作這種事，沒有什麼可以解釋的好理由，也許是顧慮到SEGA Saturn的市場吧！

每一台戰機的外型都相當搶眼，除了它們很炫的外表及武器系統之外，配上它們機殼外面的顏色，使得每台戰機外型都相當惹人注意。像是提姆戰機及毒蛇戰機手上那把既是光線槍又是光束劍的武器、具爾格多戰機及雷霆戰機身上背

的那一堆重武器，如果你是日本機器人迷那你將對能夠完全操作這些戰機來作戰感到興奮莫名。不過有一個特色是每台機器人都有的，就是所有戰機的背上都有一台內含一張光碟的白色SEGA Saturn，因為光碟片有時會露出來，筆者剛開始還以為為什麼要有這麼小的螺旋槳呢？在場景部份也用相當明顯的色彩來構成，雖然作戰的地形中並沒有什麼大起伏，不過至少有一些小突起可以在戰鬥中提供躲避或者是襲擊的場所。筆者最喜歡的是第三舞臺的海濱沿岸舞臺，在這裡有著最棒的光影效果。

當然啦！這種遊戲也能讓兩人在單機上互相對打或者是透過網路對打。在單機上對打時在是不怎麼方面，除非你有專用搖桿，不然兩人都用到鍵盤實在不是什麼好經驗。而且每個人只能看到原來四分之一的畫面大小（因為要同時顯示兩個戰機的畫面），要是十四、十五吋的螢幕玩起來蠻辛苦的。最好的當然是透過網路對戰，除了常見的IPX、MODEM、Serial Port連線之外，電腦戰機也提供了TCP/IP連線，只要你輸入對方的IP Address也可以對戰。就目前來說，電腦戰機的硬體需求應該算是筆者見過最高的，最低Pentium-166 MMX（建議用P-200 MMX）、32MB RAM（48MB RAM），這時在有點太過分了，並且還不支援硬體的3D加速卡，這樣反而會許多玩者與「電腦戰機」無緣或被迫升級。要是你的配備撐得住的話的話，歡迎加入「電腦戰機」的行列吧！

本文作者／俞伯翰

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-166 MMX
記憶體：48MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1580元
測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、ATI 3D PRO Trubo 4M SGRAM、12X SCSI CD-ROM

GAME

FRONT PAGE SPORTS

勁爆美國職棒'98

BASEBALL PRO

Randy Johnson

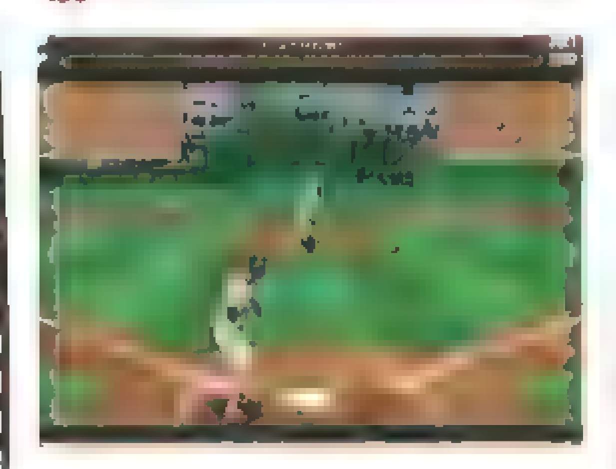
美國人聯盟1997年球季正如火如荼的進行著，Serria公司在此時也一併推出了這款（Front Page Sports Baseball Pro’98），讓身為一個不折不扣的棒球迷的筆者感到非常興奮，尤其我是忠實的亞特蘭大勇士隊球迷。所以就連說明書都懶得翻，先進入遊戲再說

看到全新陣容的勇士隊，雖然少了大衛．賈斯堤斯，但是有了肯尼．洛夫頓加入，正足以彌補心中的缺憾。遊戲的資料庫與真正大聯盟97年球季同樣是最新的版本。這款遊戲令人興奮的地方不單是煥然一新的資料庫，當然還有這款遊戲的傳統特色：令人難以忘懷的（CAMS）一種可以操作攝影角度的系統。當玩家想要重新回味剛剛的精彩畫面時，可以藉由這一套系統從球場的每一個角度觀看，zoom in、zoom out、360度旋轉，甚至於可以像坐飛船一樣在空中鳥瞰球場。除此之外再配合遊戲的美工人員以SGI所繪製出的高解析度的3D動畫，將球員細膩的動作真實地呈獻出來。若是想要看一個特寫畫面，只要把攝影鏡頭拉到特寫位置，再加以旋轉角度，就可以猶如身處球場各個角落來欣賞球賽。筆者對於這項設計實在太喜愛了，相信只要玩家靈活運用這套系統，絕對會令大家回味無窮。

值得提到的是，這款遊戲的變化性相當豐富，筆者以往總是有著……份自

過關高手

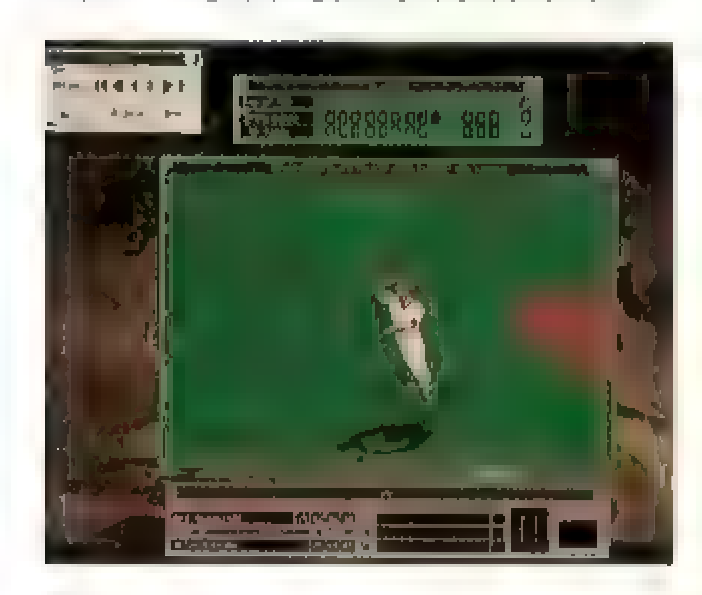
上述的各種玩法，我們可以總括入一個嶄新的球季——一個玩家自行所創造的新球季。事實上，當玩家自創球季之後，也就真的是能幫忙到外，當然你也可以交給電腦托管，如此玩家們只要輕輕鬆鬆的當個經理人也是不錯地。等到球季結束，這時候的成就感是無可比擬的，尤其是你參與得愈深入，相對的所得到的成就感也就愈高。看著琳瑯滿目的各項記錄，都是自己所開創的，筆者實在是覺得不枉費一番努力，當然這也全拜遊戲所付予詳盡的資料庫，才能夠有如此華麗的數據呈獻在眼前



- ●操　作：B-
- ●畫　面：B+
- ●音　樂：B+
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B

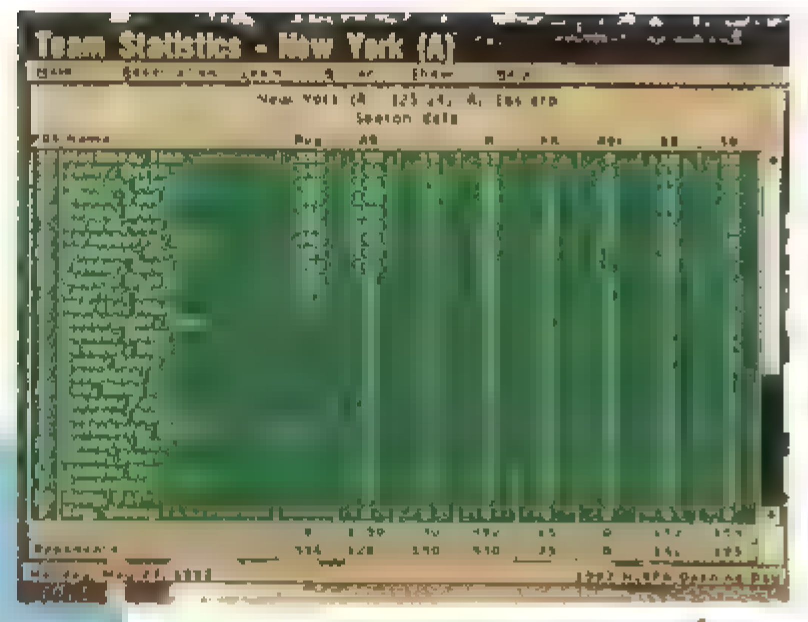
綜合評比：B

傲，不論是任何的棒球遊戲，只要是到了筆者手上，二十幾分的差距再加上完全比賽這是常有的事。但是遇到這款遊戲，終於讓筆者我踢到鐵板。這款遊戲比起前作FPS:Baseball Pro'96的AI增進了許多，這點可以從電腦的阻殺率及些大大小小的因素明顯得知，如天候的狀況：氣溫、風向、所在位置的海拔高度、大氣壓力等，這麼多的外力因素都會影響球場上的變化，筆者以往喜歡揮大棒的壞習慣，在此可真的是無用武之地，可是也就因為如此，才更加深了遊戲的真實性，臨場的變化並不會因為資料庫中各項球員資料而給限制住，也就是說小蟲瑞菲未必



就是無冕王。

如果經常玩棒球遊戲的玩家們，想必對MANAGER也就是球團經理這個角色不會感到陌生，這款遊戲除了可以擔任球員的角色以外，還可以以管理人的角色去進行遊戲，藉由這個角色，你可以與電腦交換球員，過程中並無金錢上的往來，完全是針對玩家願意釋出哪些球員，電腦所控制的各隊再作評估，是否願意交換以及



用哪些球員來交換的動作來完成交易。或是自己創造一名選手，再利用比賽、春訓加以訓練，模擬出選手的一生，就好比養成遊戲一般，要小心的呵護，注意身體健康，不要過度操勞，看看玩家是否可以創造一位天才選手，不過這是需要長期的奮戰，在這裡，筆者就只有建議玩家耐心的玩玩看，因為筆者不才，無法耐心的去培植超級選手，相信定有玩家可以辦到，搞不好可以創造一名300勝的王牌投手，或是擁有800隻全壘打的全壘打王。

這款遊戲看來真的很不錯，但是仍有一些地方有待商議，筆者就覺得在操作系統上實在太過於煩瑣，或許該說是太過於人性化了，遊戲中不論接球守備、跑壘、投球、打擊都有四種類型的設定，以投球為例：computer就是一切交由電腦控制，basic則是可以選擇所要投的球路，但是其它仍交由電腦控制，standard又比basic多了一項可以控制球的落點，以及決定要投好球或壞球，說到這裡一堆視窗已經映入眼簾，這種感覺挺嚇人的，但是還沒結束呢！若是你選擇advanced，那麼你要投出一球必需先經過選擇球路、好壞球及落點，再比standard還要多選一個球速，至此終於完成投球的指令輸入，倘若每一個動作都將類型設定在advanced…，天啊！那將會是怎麼樣的情況，筆者實在沒有勇氣嘗試advanced的設定，不過估計一下，一場比賽下來恐怕要打一至二個小時甚至需要更長的時間，這未免太嚇人了吧!?可是若將控制權交給電腦，又缺乏了自主性，SIERRA在它下一款棒球遊戲中可以改善。

Baseball Pro'98擁有大聯盟的授權，因此擁有完整的球員資料（這對球迷來說挺重要地！），雖然複雜的操作性使得遊戲表現有些美中不足，不過漂亮的背景、迷人的3D動畫、CAMS系統，再加上還不差的音效，外在表現算是挺不錯。而在遊戲的設計上，多元

化的遊戲方式，進步的AI，強調策略性，這些都提供給玩家更高

本文作者／小興

過關高手

而基本的格鬥組合有上勾拳、掃腿、投擲等等，時下流行的連續技也可以在遊戲中使用，因為執行速度相當地快，而且電腦[illegible]狡猾，似乎早已經視破了你的動作，過一段時間後你會發現這些動作招式，在設計時就已經被安排好了，電腦就是以這些既定的招式來對付你，而且[illegible]手的話，那就只有挨打的份了，[illegible]極的，所以只有以動制動、以靜制靜，他快你就要比他更快，他慢你就不要動，等他接近再很K他一頓，通常連續的搗拳，再加上一個威力強大的上勾拳，可以取得有利的狀況，再補上一記固定技，然後就可以用連續技把他解決定了，說起來是蠻容易的，但是反應可要快一點才行喔！如果你不擅長使用連續技的話，那麼體型魁梧破壞力強大的Cy-5很適合你，如果你喜歡動作靈巧，招式花樣繁多，那麼Ahau Kin和Vallah 是個不錯的[illegible]

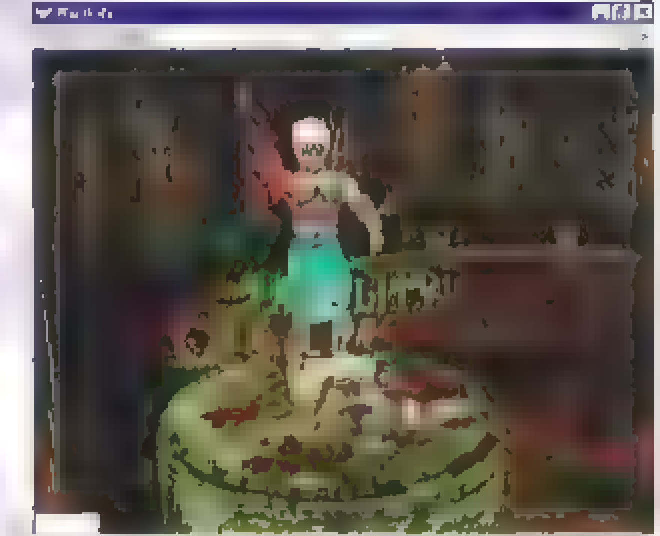
[illegible]手，我們下回見！

- ●操　作：B+
- ●畫　面：A
- ●音　效：A-
- ●耐玩度：B+
- ●娛樂性：A-

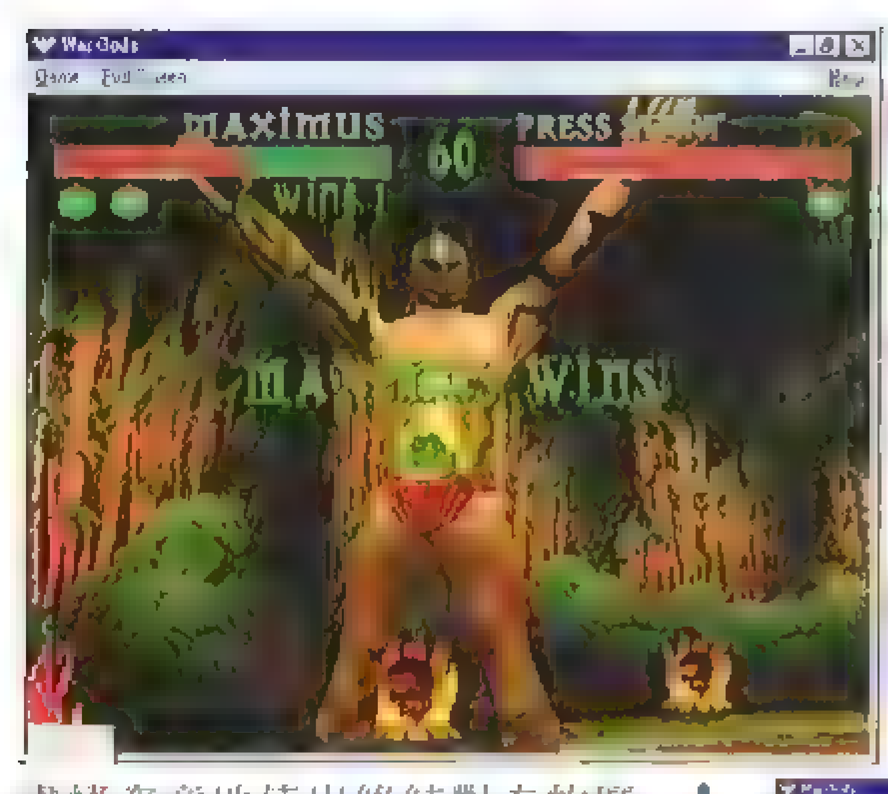
綜合評比：A-

最近的硬體大戰打得相當地兇，軟體自然也不例外，從遊樂器一路打到個人電腦上，回過頭來遊戲自然也是功力大增，越來越讓人眼花撩亂，像今天要介紹的格鬥戰神（以下簡稱WG）就是一款同時發行PS和PC版本的格鬥遊戲，平常時候我們總是建議玩家在玩這類遊戲的時候，要用多好多好的配備，可是戰神卻只用了時下最陽春的3D加速卡－S3

Virge就可以表現出驚人的格鬥快感，把所有的貼圖功能打開後，在筆者的配備上還是覺得它跑得有點快，這對PC上面的動作遊戲來說，倒是相當地難得，如果你沒有3D卡的話，也一樣可以玩這個遊戲，只是流



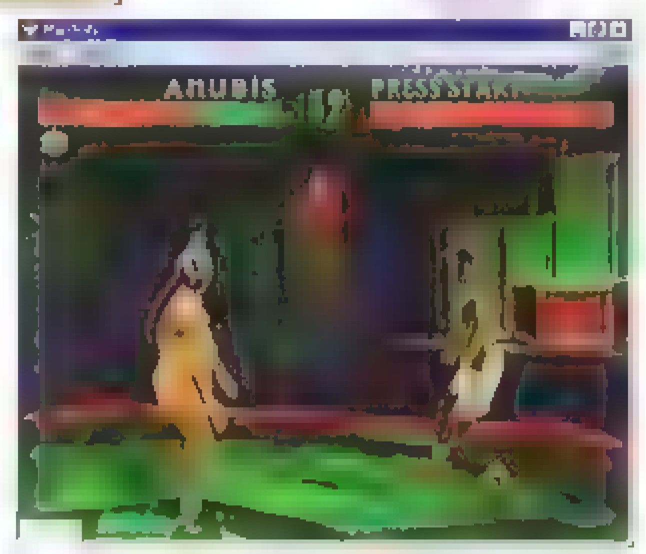
暢度可能會略受影響，WG的多邊形貼圖水準要比SEGA的VR快打二代更加精緻，人物的造型也沒有明顯的稜角出現，而且每位戰士都是很酷的殺手，這對喜愛真人快打的朋友們來說，真是對足了味口，慢著！我有沒有告訴你，WG還有個既可怕又令人期待的東西，沒錯！就是血腥殘暴的終極秘技！在你結束對手時，你可以



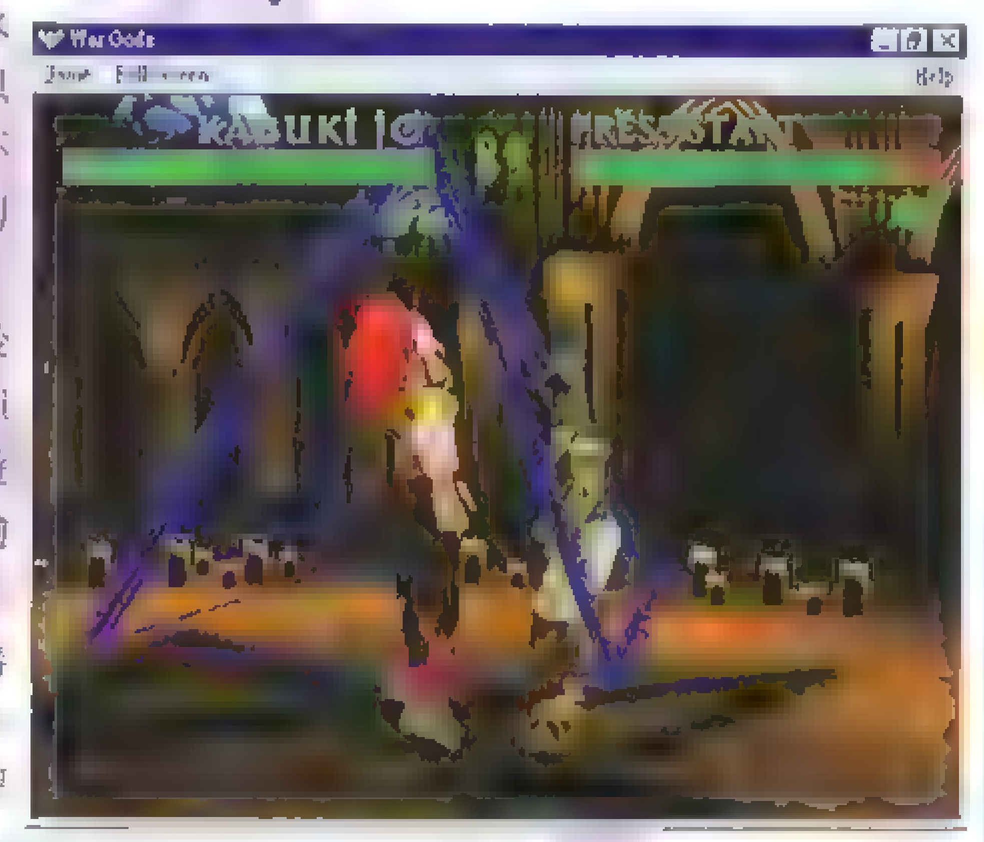
盡情恣意地使出終結對方的魔掌，把格鬥的熱血噴灑出來，在猩紅的雙眼中、在握著搖桿的手上和暗紅的螢幕上。

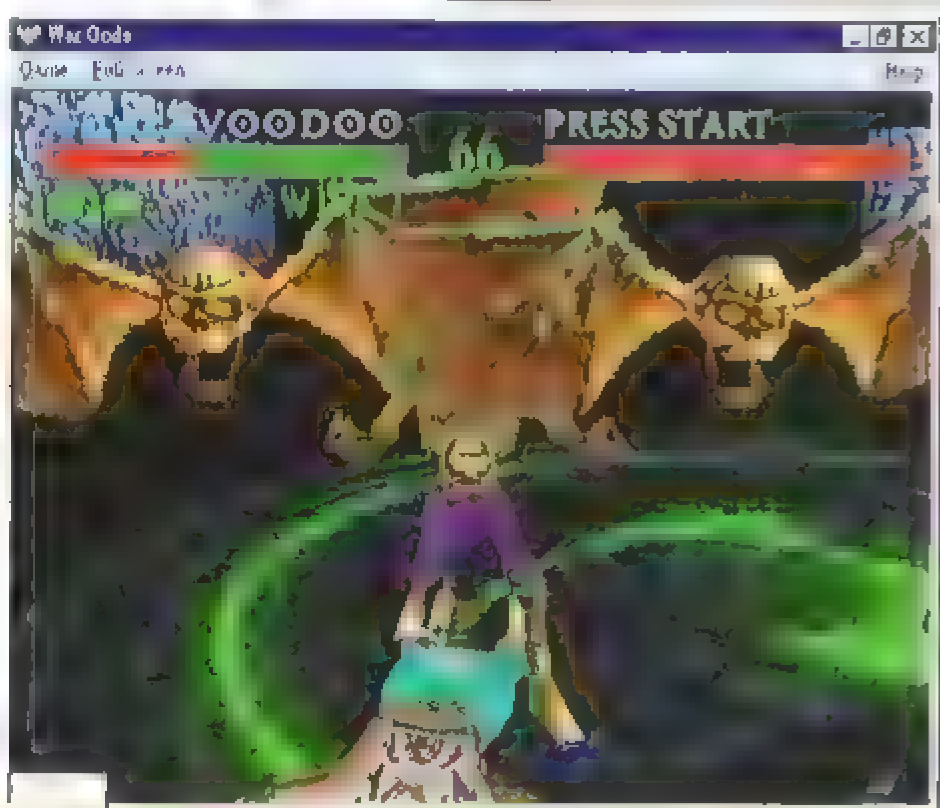
戰神的人物畫風是相當典型的美式造型，裡面的人物個個是猙獰邪惡，反正看起來就是一副欠扁的樣子，什麼邪惡的巫師、盜墓者、殺手機器人，全都是些雞鳴狗盜之流的人物，來到這裡也不用顧什麼仁義道德了，大家都是為了那顆來自遙遠銀河的水生石，要活下來就只有使出渾身解數，不然的話就下到地獄刀山去吧！從銀河戰士（FX-Fighter）之後到SEGA的VR快打加強版，似乎為PC格鬥遊戲劃下了一道無法逾越的障礙，但是戰神勇敢地打破了這道藩籬，為PC格鬥遊戲，立下了一個嶄新的里程碑，儘管在最陽春的[illegible]表上，許多特效的貼圖並不是那麼地完美，但是它絕對是目前做得最好的PC格鬥遊戲。

在動作招式上有著一定程度的水準，同時也加入了固定技的招式，利用類似冰人絕招的固定技，也許是從地面升起的骷髏緊緊地抓住你或者是

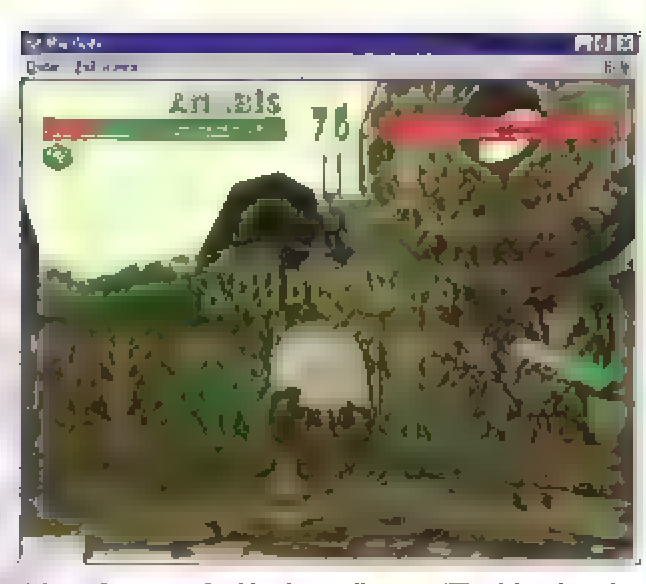


兩無名人讓[illegible]不能控制地浮起來，接下來就可以施展威力驚人的連續技或是必殺技，而



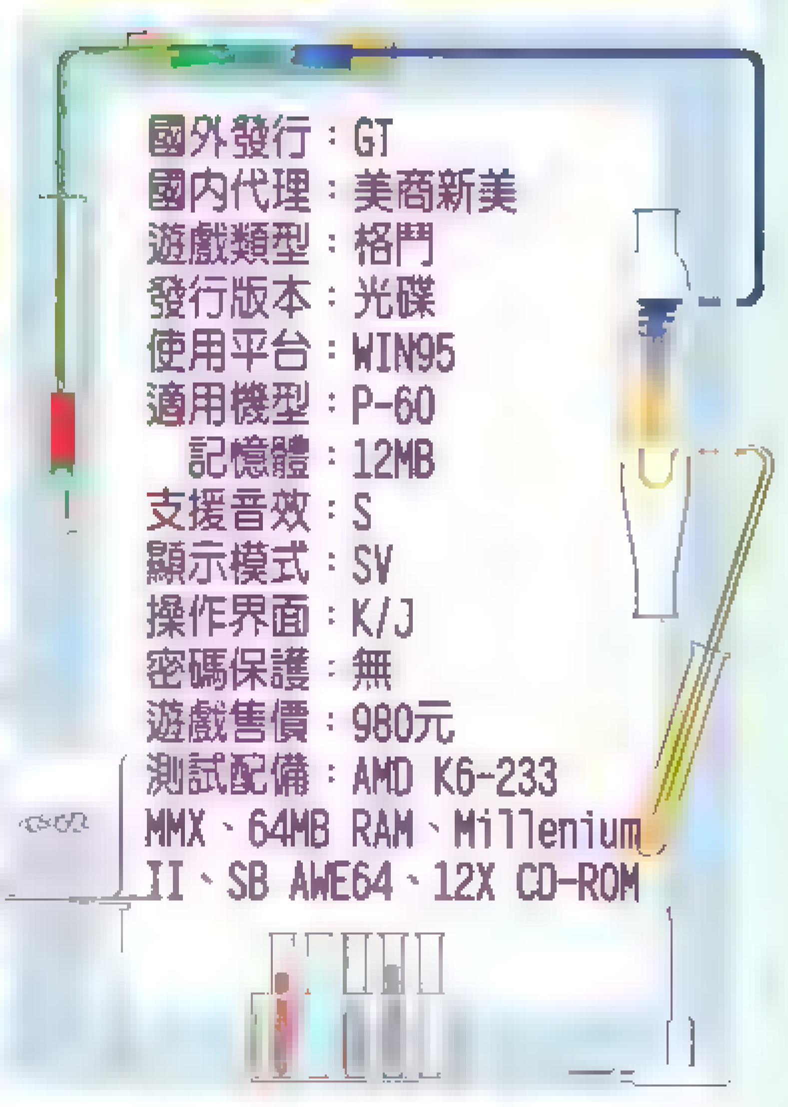


3D遊戲的精華所在3D移動，可以讓你環繞著敵人跑或者跳到他的身後，其它的基本招式如連續技、投擲技、必殺技也都是每一位戰士生存必備的招式，比較弱的部份是腿的招式，這是遊戲中最大的敗筆。當



然囉！這些招式只是其中之一，人物的造型也是值得一看的地方，尤其是栩栩如生的戰鬥姿態和勝利時那種狂態，戰鬥情緒頓時立刻便會沸騰起來，而終結技的畫面更是慘不忍睹，在昏暗的畫面中，更顯得哀淒。搭配上出色的音效和十四首森然緊張的CD音軌背景音樂，玩家在戰鬥的時候很容易地就會融入肅殺的氣氛中，那種感覺是毛骨悚然地冰冷，但是[illegible]的遊戲。

本文作者／RXZ



X-COM APOCALYPSE 幽浮啟示錄

過關高手

先跟想玩本遊戲的玩家提醒一下，如果您的配備比筆者差太多，奉勸還是先把機器升級再說，否則玩起來可能會很痛苦！

由於即時戰鬥容易造成人員的傷亡，所以筆者建議您還是以回合制為主吧！在人員都很菜的時候，手榴彈是相當好用的武器，用滑鼠右鍵點選，一個回合可以丟上三發，要炸死早期的異形已經夠用了。生化武器是對付異形最有效的武器，不但需要的時間單位少，而且不會損及牠們身上的護盾，所以應該早點研究出來。如果您不想出那麼多次打異形的任務，那麼最好的辦法，就是將每次出現的幽浮全都打下來！這在早期是不太可能，但是有錢買多一點飛機的時候，就不會太難了

●劇　情：B+
●操　作：A-
●畫　面：A
●聲　效：B+
●耐玩度：B-
●娛樂性：B

綜合評比：B

今年是『羅茲威爾事件』的五十週年，全球各地又興起了一陣『幽浮熱』，連美國的時代雜誌也趕來湊熱鬧，用幽浮當起封面了。而在三年前推出，以打倒外星侵略者為主的策略遊戲－X-COM幽浮，也在趕上了這股熱潮，在此刻推出了該系列的第三部作品－幽浮啟示錄。

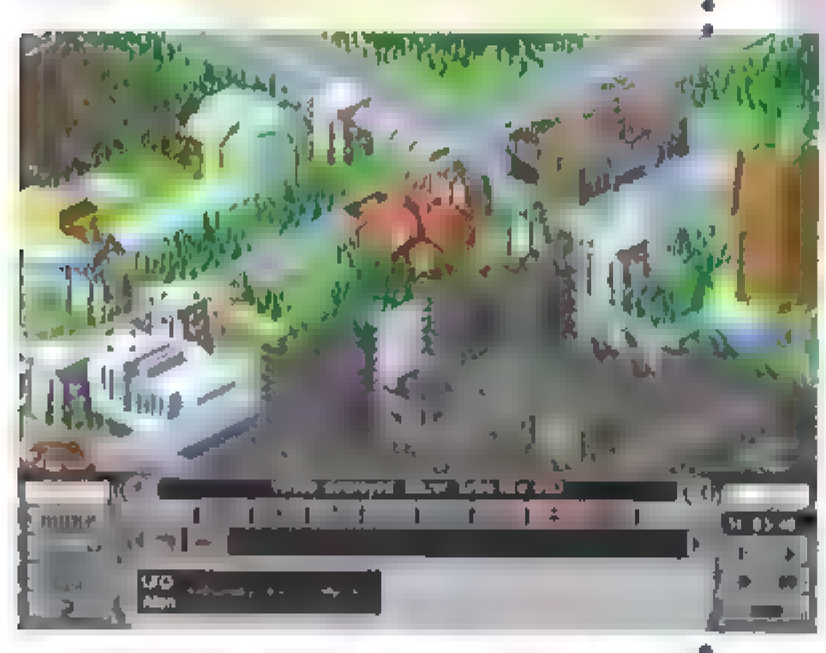
幽浮啟示錄的遊戲背景在2084年，由於最近一次與異形的大戰，造成了地球大氣與氣候的嚴重損壞，還好人們在這一個受污染的大地上，興建了一個可以自給自足的大都會Mega-Primus，才使得人類得以繼續在地球上生存。然而近來由於日益增多的社會事件，使得Mega-Primus已經處於崩潰的邊緣。根據情報顯示，這一切的事件與『次元之門』的出現，似乎都是異形陰謀；所以身為X-COM指揮官的您，必須去調查這一切。

、大幅翻修的內

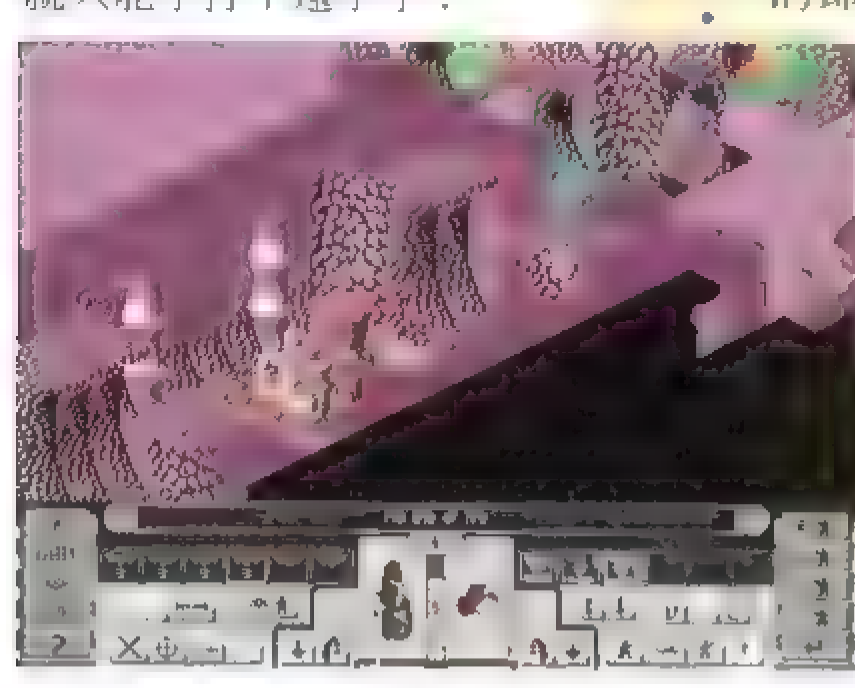
雖然幽浮啟示錄的架構，不脫前兩集「打異形」、「作研究」的範疇，但是在內容上卻作了不小的更新。以研究來說，前兩代的科學家從異形屍體到新式武器，各種稀奇古怪的東西都可以研究；現在則分成了生化學家與量子學家，分司不同領域的科學研究。

在外交方面，由於現在所有的人都住在Mega-Primus中，所以以往的各國，現在搖身變

成了各種組織與公司。這些組織有生產軍火的、有負責運輸的，也有黑道與膜拜異形的教會；所有組織當中，只有政府會提供金援給X-COM。這些組織對X-COM的態度從結盟到敵對都有，其中敵對的組織可能會攻擊X-COM車輛與基地。玩家除了可以用賄賂的手段提升友善程度，也可以藉由攻擊某個組織的對手，來提升它們對X-COM的好感。



要攻擊敵對組織，玩家可以派飛機直接摧毀它們的建築物，或是讓人員侵入該建築物，進行戰鬥與破壞。如果玩家的基地被敵人摧毀，或是被敵人突擊成功，那麼整個基地就會從地圖上消失；但是敵對組織在相同的情況下，卻可以迅速重建，彷彿毫髮無傷，這讓人感覺攻擊敵對組織除了能練兵之外，似乎都是在做白工。而且最不合理的地方，是派飛機摧毀敵人建築物時，反而會因爲造成的建築物損傷，而遭到嚴重扣分，這樣玩家不就只能打不還手了？



在戰鬥系統方面，幽浮啓示錄最大的特色，就是在每次任務開始之前，玩家都可以選擇要使用回合制或即時戰鬥——或許是拜最近一、兩年即時戰略遊戲大受歡迎的緣故，所以設計人員才會想要加入即時戰鬥吧？不過筆者個人認爲，本遊戲的戰鬥並不適合用即時方式來進行的。理由很簡單，因爲一般即時遊戲中的部隊都是大量生產、『可拋棄式』的，但是在幽浮系列當中的士兵，卻是有經驗值、不能隨用即丟的。在本遊戲中要打贏異形，並不是採用人海戰術就可以的；而是需要一些能力練得很強的士兵。在即時戰鬥的情況下，往往敵人只要一顆手榴彈，或是一枚火箭，就可以讓您一次有好幾個人都要回去基地躺在醫院裡了；除非玩家一次招募很多士兵，否則很快就會面臨無兵可用的窘境了。而且由於即時戰鬥一次有很多物件在畫面上動作，所以在筆者的機器上偶爾也會出現延遲的情況。

雖然筆者並不欣賞本遊戲的即時戰鬥，但是戰鬥系統的改良，卻使本遊戲的回合制部份，比前兩代更好操作。在人物的移動方面，這一次除了一般的行走之外，還增加了跑步與臥倒兩種，使得戰術的運用增添了一些變化。而筆者最欣賞的改進，則是戰鬥中提供了群體移動與自由編組小隊的功能，這個設計

使得人員的移動不再像過去那樣繁雜了。

從一些小地方，可以看出設計人員在戰鬥系統的設計上，還算是滿體貼玩家的。例如在戰鬥時，只要人員身上有彈匣，他們就會自動進行裝塡，完全不需要玩家費心。而在裝備畫面時，玩家也可以透過群體模式，同時替很多人裝上同一種武器。至於最大的改進，則是人員移動身上物品不耗時間單位（Time Unit），以及投擲手榴彈所耗的時間單位大幅下降。在前兩代中，拉開

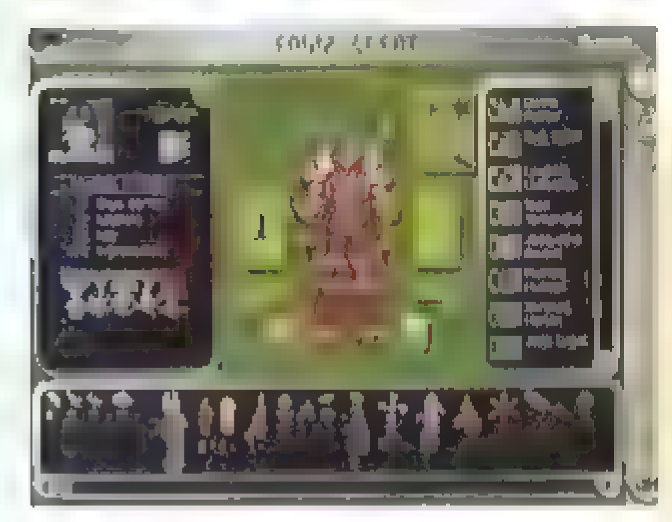
並投擲一顆手榴彈，往往要耗掉一個士兵整個回合的時間，但是在幽浮啓示錄中，一個士兵在一回合內，最多可以投擲三顆以上的手榴彈！這對早期兵員都很肉腳的玩家來說，實在是一大福音。

人為快樂

以前在玩幽浮系列第一部的深海出擊時，筆者就曾經對遊戲中『整人』的設計感到不悅；結果到了幽浮啓示錄後，這種整人的情形似乎更加地嚴重！

依筆者以往的經驗，如果

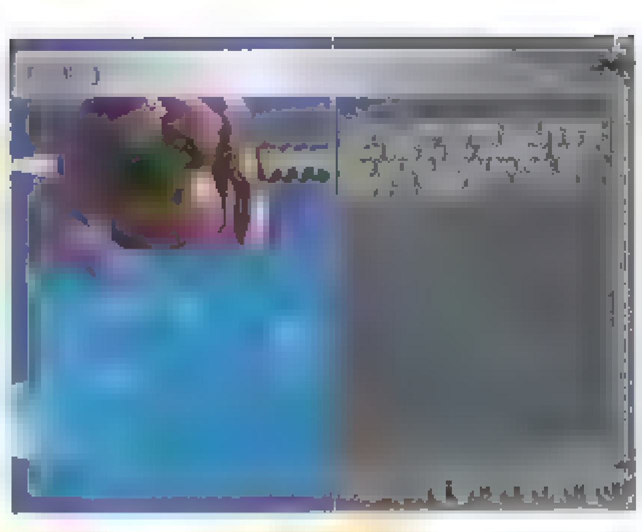
在幽浮系列的前兩代中，選擇了難度最高的『超人級』，在出了將近一百次任務左右就可以看到結局；但是在幽浮啟示錄中，筆者一開始選了初學者的



等級，竟然出了將近一百五十次任務，才把遊戲結束！在遊戲剛開始的幾局，筆者幾乎每人出一次以上的任務，這在以前是從來不會有的情況；因為任務次數頻繁，固然可以增加玩家操作的機會，但是有礙中破壞遊戲「打異形」作研究設計的平衡性。雖然打異形一直是幽浮系列的重頭戲，但是過多任務次數，只會加速玩家對遊戲的厭倦與疲乏而已。

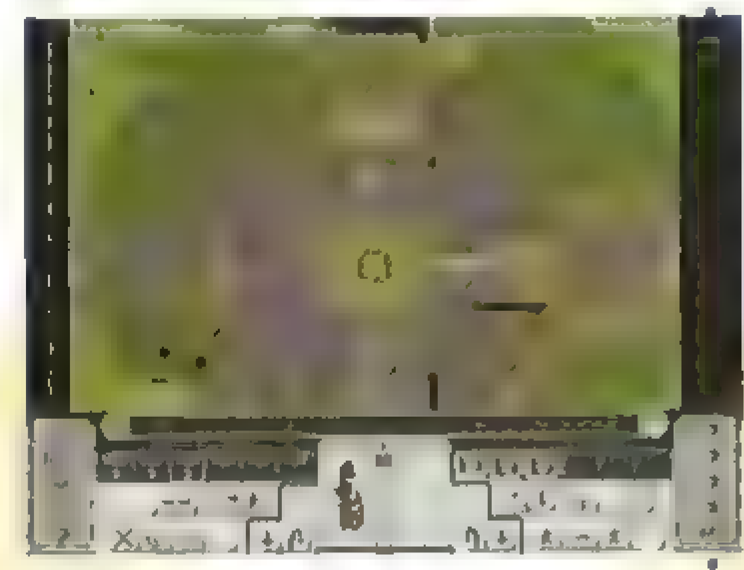
在異形方面，雖然深海出擊中的某些異形已經很難打了，但是幽浮啟示錄卻有兩種更變態的異形。Brainsucker是一種藉由近身攻擊進入人的腦中，把人變成異形的生物；最離譜的是，牠是經由敵人武器所發射的，所以攻擊的距離超級遠；而且即使玩家把持該武器的異形殺死，剩下的彈匣還是隨時可能孵化為Brainsucker，再次發動攻擊

而Multiworm是一種內含一些Hyperworms的異形，當玩家把牠打死後，這些Hyperworms就會全部竄出，而且馬上全都具有移動與攻擊的能力！由於這兩種可怕的異形在一開始就會出現，所以本遊戲要上手並沒有前兩代容易，但是人員要受傷卻是超級容易。



以往的幽浮中，建築物的Level只有四層，就已經讓人搜得暈頭轉向了，但是幽浮啟示錄的Level卻高達九層！雖然某些樓面一次會用到

兩個以上，但是在搜尋大型幽浮的時候，仍然是一場噩夢！或許對以前沒有玩過幽浮系列的玩家來說，看到像……中的大型幽浮，心中應該是滿興奮的吧？的確，當筆者看到敵人的母艦與戰艦時，也是



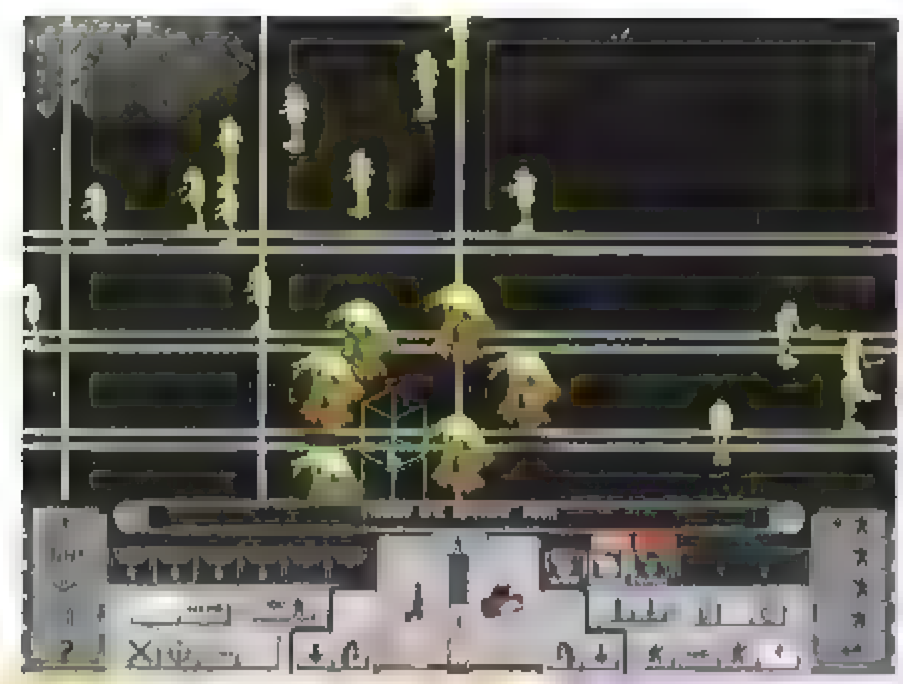
淚流滿面！不過並不是因為太高興，而是想到又有許多時間要被白白浪費掉了！

由於本遊戲多了傳送裝置與傳送器，所以玩家可以加快掃除異形的速度；但是如果異形要與您玩捉迷藏，那麼要找到牠可就不容易了：筆者曾為了搜索一隻躲起來的異形，白白花了十幾個回合！雖然這個情況比起深海出擊好了許多，但是筆者覺得這是一種不必要的時間浪費。因為既然異形已經喪失戰鬥能力了，為何不判定我方獲勝，還要讓人上天下地找上好幾遍？

四、[illegible]的地方

除了上述的一些人性化設計外，本遊戲還有一些值得改進的缺點：像是遊戲的即時系統就有問題的，筆者發現在同一批人連續出兩次任務的情況下，第一次任務用了一個小時的時間，竟然在第二次任務的時間還有，真不知道他們是如何分身的？還有人員移動的方面，雖然這一次擋路上人會自動讓開，但是人員移動時還是會常常繞遠路，有時真會令人抓狂。

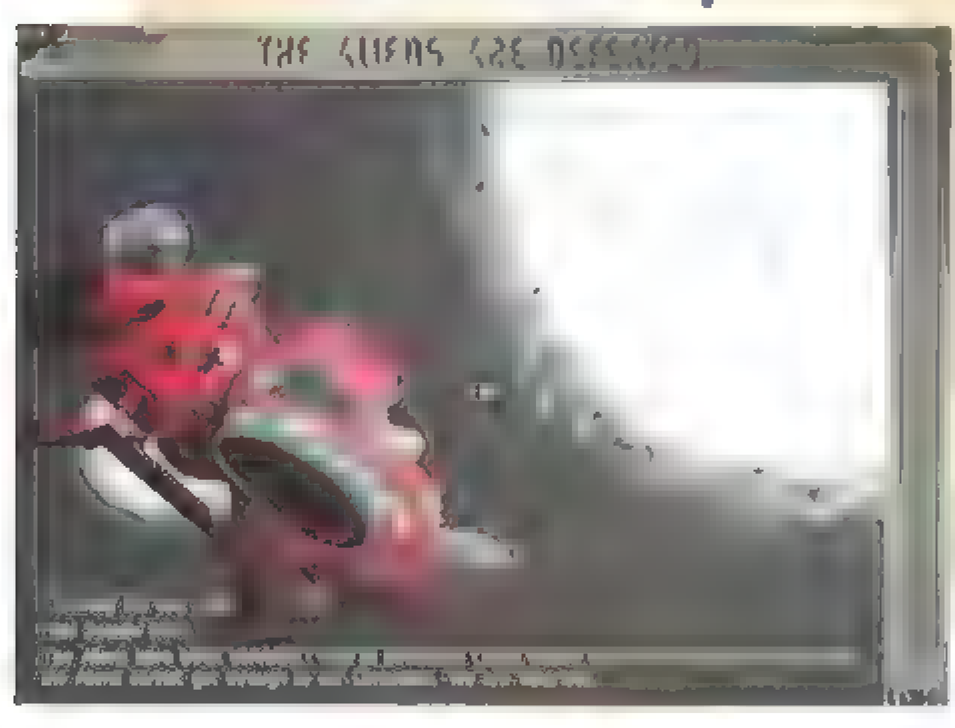
還有，本遊戲的研究系統，筆者覺得是幽浮系列中最差的！因為在新科技研究出來後，並不會提示接下來可以研究的項目，使人弄不清各項目間的關係，而筆者遇到最離譜的經驗，是由於我的『運氣很好』，一直沒有機會擊落第三型的幽浮，雖然已經研究出幽浮



同動力系統、控制系統、能量系統及所有其他種類的幽浮，但是就是沒有辦法研究可敵人的新飛機及以後的飛機。難道在異形的母艦與戰艦上，會沒有異形運兵艦所用到的科技嗎？由於這個不合理的限制，使得筆者到了六月之前，還是只能看著異形基地生嘆，沒有剿滅牠們的門路。設計人員要加上限制，也應考慮玩家發生這種事的機率吧？否則要是筆者總是直接摧毀第二型的幽浮，那麼不就永遠不能破關了？

至於最嚴重的問題，則是在進入異形的基地後，如果玩家將所有的異形都殺光，但是未依簡報指示摧毀建築物，結果就選擇將所有的人員撤退，那麼遊戲將會自動陷入無窮的迴路中，解決之道只有重新開機了！

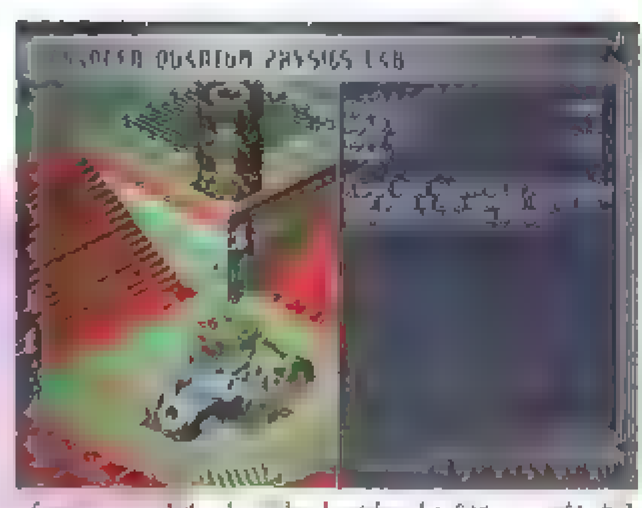
當筆者要把幽浮啓示錄從硬碟中刪除時，更發現了一個驚人的事實，雖然完全安裝只要百多MB的空間，但是竟然產生一百多個子目錄與四千多個檔案！這比我硬碟中原本的目錄數還多上許多。



只能說…

對筆者來說，能在高考之前拿到最想玩的一套遊戲，心中真是高興的不得了，雖然好事多磨，那一片從美國漂洋過海而來的原版光碟剛好是瑕疵品，在筆者硬要安裝下，我的CD ROM因此故障了，不過這並不會減損我對它的期待與評價；然而對筆者來說，最沉重的打擊，卻是這個遊戲並沒有想像中的好，而且不是它做不到，而是因為設計人員弄巧成拙才使它變成這個樣子的！

筆者剛開始玩幽浮啓示錄的時候，覺得它應該會比深海出擊好，甚至會比第一代的幽浮好：因為大幅改良的畫面與操作介面，是它最大的本錢。沒想到卻由於過於頻繁的任務次數，與不夠實的研究系統，反而使得最重要的遊戲性大幅地降低。由於本遊戲不但未能突破前兩套『打異形→作研究』的模式，反而只著重在畫面與介面上改進，再加上可玩性不佳，所以跟其他的續集遊戲比起來，它並不是一套成功的續集。



說實在的，如果幽浮啓示錄的設計人員能多為玩家想一點，把任務的次數少掉一半，那麼我想本遊戲一定會遠比第二集的深海幽浮出色的；只可惜，現在事實已經造成了！不過如果您時間很多，而且酷愛出任務，那麼幽浮啓示錄或許還會是個不錯的選擇。

本文作者／LCJ

國外發行：MICROPROSE
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX4-100
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：1350元
測試配備：6x86L-P166、12x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II

攻擊潛艇688(I)

過關高手

潛艇可靠水溫層隱藏，避敵人艦艇接近以逃避其聲納偵測，避免高速行駛，必要時才升上天。要注意航速及深度，所有設備使用都有速率限制及深度限制，高速行駛前先檢查天線、潛望鏡收了沒，發射魚叉或戰斧都有一定的深度限制。反艦攻擊可用魚叉也可用魚雷，距離遠無被偵測危險時可使用魚叉，但容易為SAM擊落，必要時一次多射幾顆。用魚雷比較安全但射程有限，不過要小心干擾器，只要能秘密接近一顆MK48足足有餘了

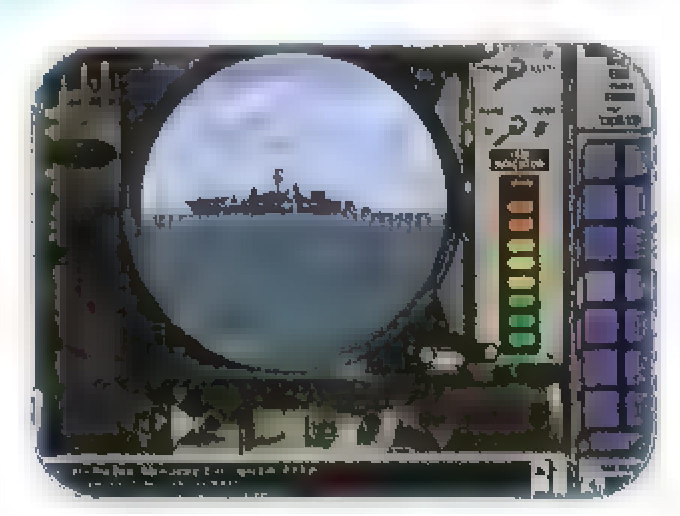
至於干擾器使用時機可要多練習，注意魚雷來襲方位，轉向使魚雷保持在迴避區，全速航行，發射干擾器後改變深度（地形允許的話），如果魚雷來自船艦，那麼朝敵人魚雷方位發射魚雷，以逼使敵人發射平台開始防衛，而暫時免除敵人的再次攻擊，但是遇上直昇機的話，只有儘量小心不被偵測一途，因為它們速度比你快，你也沒飛彈可以攻擊它們。

●操　作：B
●畫　面：B-
●音　效：A
●耐玩度：B
●娛樂性：B-

綜合評比：B-

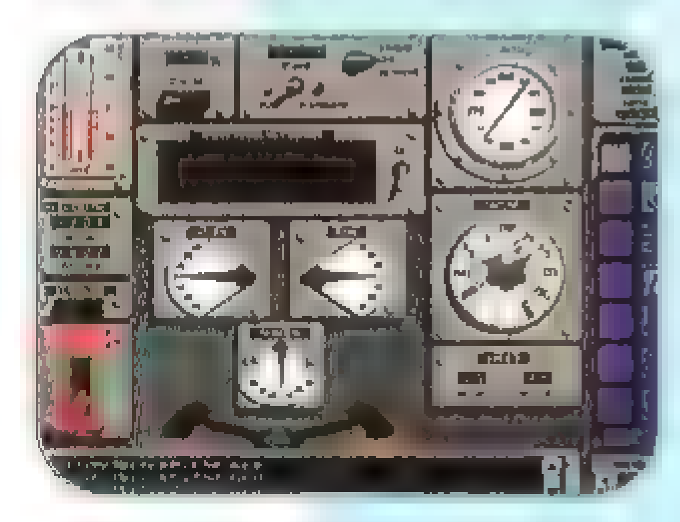
攻擊潛艇一詞看似好像畫蛇添足，從潛艇的發展史來看，它不折不扣是一個可怕的攻擊武器。其實潛艇也是多用途的，除了我們所深知的洲際彈道飛彈潛艇外，攻擊潛艇不論是柴油動力或核子力，對海面船及其他潛艇而言都是致命的對手。而深海探險及救難用潛艇也都是佔有一席之地，可能比較不爲人所知像是載運油料補給的，無武裝「乳牛」潛艇就是支持希特勒「狼群戰術」的重要功臣，以及日本可搭載輕型飛機的水下空母等。688（I）代表的是改良武器聲納等系統，688洛杉磯級攻擊潛艇，雖然它的最高速不及俄國阿爾發級攻擊潛艇，但是較佳的靜音及聲納系統卻可補航速的不足。不過操作潛艇的依舊是人，最後的勝利還是要看指揮官決斷，所以玩遊戲前筆者建議玩家好研習手冊，大海中有太多需要我們學習的。

這是一個十分擬真的遊戲，可能玩家不要把它看成遊戲，它比較像是一個戰術模擬器。當然，教學任務可使你快速上手，但那僅只於操縱這艘潛艇，玩家要學的還很多呢！可能手冊並未完全翻成中文會阻礙了英文程度不佳的玩家，但是身爲一個軍事迷而言，英文必須加強，因爲有太多書籍或遊戲並沒有中文版，養成勤查字典的習慣（如果有電子翻譯機也行），不過要注意的是許多軍事專用術語在字典是沒有的，但是至少要能看得懂它的



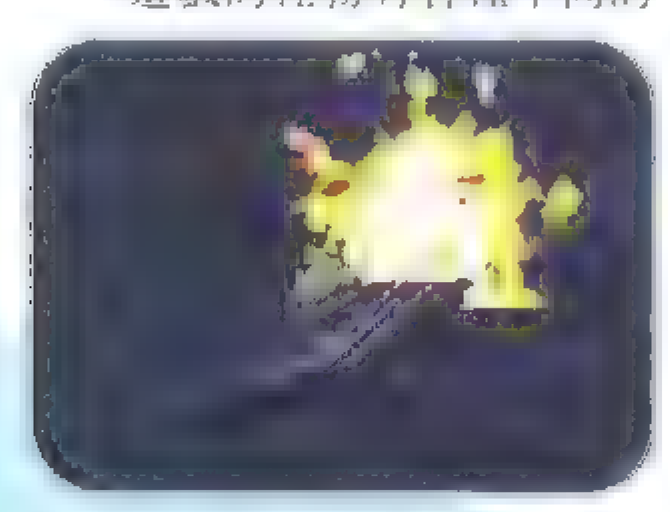
意思，（畢竟有些東西與其要硬翻成中文，不如沿用英文的

好）手冊中Academy Training中介紹了許多是如何隱匿自己的技巧：利用水溫掩護，使用被動聲納，避免Cavitating一因為螺旋槳快速轉動時產生的氣泡（空渦現象）。這些技巧應



用到的學問很廣泛，像是水溫因深度不同而變化，音波在行經不同溫度的水中便會有轉向的現象發生，以致聲納無法正確的判定目標。像是聲納的死角問題，以及如何克服的方法等等都說明了海軍真是科技的兵種，筆者強烈建議當你完成了「戰院的理論」及戰術課程後再去執行任務，要不然你會練得怎麼死的都不知道。如果無法順利自戰院畢業，那麼不要輕易嘗試此類遊戲，它可不是跟你鬧著玩的！

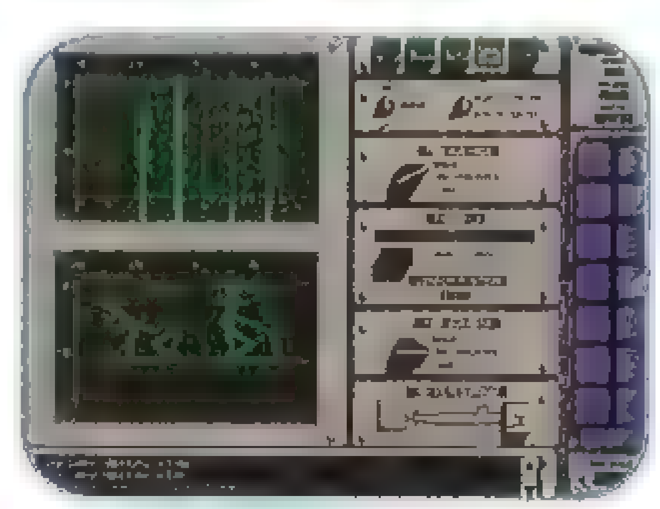
遊戲的任務有各種不同的



要求，你必須依據上級指示執行任務，因此適時升至潛望鏡深度利用天線接收上級電訊是很重要。任務可能是潛入某區域放出特種部隊、或者發射戰斧飛彈攻擊目標，有時只要被敵人偵測到就會被扣分，所以發射魚雷或戰斧時要小心，因為那很容易洩露你的位置，而攻擊目標要小心確認，擊沈商船或不相干的船有時會扣分的，所以不能為所欲為，完全服從上級命令，除了有時規定自衛是可容許的，否則不要對不特定目標攻擊，反正加扣分條件將會是明白列出來的，因為分數影響你往後任務的配備提供，千萬不可不慎。

在升上潛望鏡深度可用潛望鏡配合詹氏年鑑來確認目標，不過可惜的是圖片都是黑白，而且圖像又不是很逼真，因此需要靠特殊結構來判斷。在水下用聲納比對艦艇的聲紋是需要用儀器分析的，你有各

艦艇的聲紋表，只要不在聲納死角範圍應該都是可以比對出來的。遊戲本身製作很嚴謹，武器資料有詹氏年鑑擔保該沒問題，製作公司又是承包美國海軍戰爭學院的教育訓練及設計戰相系統，自然其聲納系統模擬是很真實，特別是全世界各水域之深度溫度表據說是相當真實，在在顯示這是一個很真實的模擬遊戲，不過由於太真實了，因此可能就遊戲性上就差了一些，因為玩家可能沒



太多時間及耐心去研究手冊，特別是厚厚一本手冊而中文說明只有薄薄幾頁。

詹氏戰鬥模擬系列有其一定之地位，特別是對軍事迷而言，不過對廣大的玩家而言可能接受度就有問題了。音效不

錯，但圖形並不夠詳實（船艦的貼圖處理並不容易），而需要準備的功課不少（其實手冊厚度還不如"勝利大決戰"系列，但已足夠嚇死一大票玩家了）。主要又是躲躲藏藏，見不得人，成就感實在不多，雖然有些任務挺難的，可是玩過之後大概也不想再玩。

本文作者／劉建台

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：模擬潛艇
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：12MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：1180元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3、4X CD-ROM

過關高手

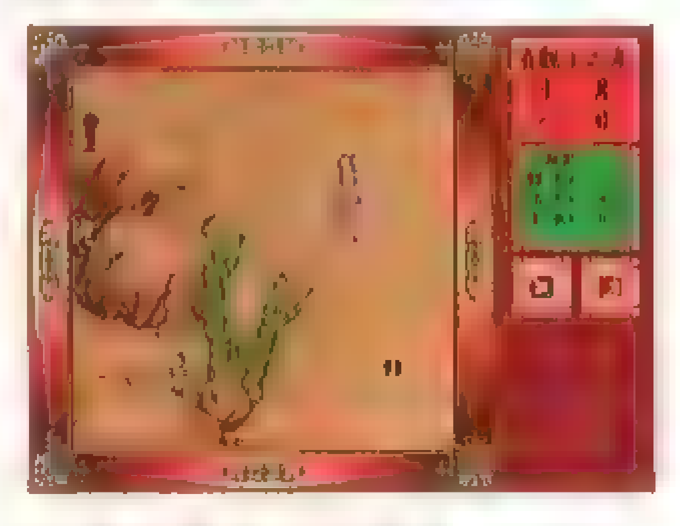
一開始玩家米缸空空、深可見底，雖然有皇上恩賜的1000文錢，也得勒緊褲帶、量入為出嚀！所以筆者建議遊戲初期，上旬安排課程、中旬安排工作，而下旬則休息。由於疲勞度是一切事件成敗與否的關鍵，當該項數值保持很低時，做啥事都得心應手，上課效果奇佳、工作成功機率高，工資又會加倍，故休息排在下旬，降低疲勞度到最低，讓每個月一開始就亢奮異常、精氣神十足，學習課程自然就事半功倍了。初期手頭較緊沒關係，我們就上一些比較便宜的課程（如書院-300文錢即可），而休息就讓女兒上街閒逛，不用花半毛錢，工作當然挑日薪高一點的啦。如此節衣縮食下來，不出數月必然荷包小有斬獲，可以開始為女兒設定培訓目標、進行各項計劃了。總之要讓女兒豔冠群芳、技藝出衆，這大把大把的銀子可是少不了的，各項提高屬性的物品及課程要捨得花，也要常去皇宮奉承阿諛一番，才能有機會躋身宮中、有朝一日母儀天下哪！

- ●劇　情：B
- ●操　作：B+
- ●畫　面：B-
- ●音　效：B
- ●耐玩度：B+
- ●娛樂性：B+

綜合評比：B

本遊戲一開始以靜態的畫面說明故事的時代背景。大致上是說荒淫無道的隋煬帝掛了之後，唐高祖李淵即位，但不久兒子間兄弟鬩牆、爆發了玄武門之變。唐太宗殺了太子李建成，太子妃聞訊自縊於東宮，留下一稚齡幼女。我們偉大英明的唐太宗心懷愧疚，將此女託付從商的摯友，並吩咐在12年後帶回長安。果然時光匆匆、江湖歲月催人老，才這麼換了個畫面之後，此女已亭亭玉立，等著您老伸出魔掌－呃…是為她輸入生辰八字及命名啦！遊戲提供的閨名還真是古色古香，像瓊筠、湘雲及含嫣等名字都不錯，絕不會出現莉莉及娜娜這種花名。

命名完畢紫微底定後，就正式推女兒入火坑了。整整有十五項屬性，每項上限999，接著就開始長達六年（12～18歲）的皮肉生涯。每個月分成上中下三旬，玩家可以為女兒安排工作、課程、修行以及休息，選定後可是整整一旬（10天）都作同樣一件事，所以要十分留意。在工作方面，總共有幫忙家務、當褓母等十五項，這偶而讓女兒賺點外快、貼補家用是無可厚非啦，不要變成童工它了，學習充電即可。說到學習課程，這部份學藝的東西就不少了，只要您付費，琴棋書畫至劍術道學十五項全包了，



於屬性養成大有裨益。在城內學藝有成後，可得到外頭去修行見見世面，會一會江湖的奇人異士了，當然與怪物相看兩不順時，就得拔刀斷情義、揮劍了恩仇。而不論是工作、上課或修行，疲勞度會持續上升，就得帶她去上山下海或出

國旅遊，效果都不錯。

除了上述之外，您也可以叫女兒上街購物或進皇宮打個照面拉點關係，為往後的榮華富貴鋪路。上街採購有武器店及服飾店等五個地點可以逛

逛，不同的物品對屬性有不同的影響，而物品最多可以擁有一樣，不管您是用偷搶拐騙還是付出大把銀子，總之要趕快能拗就拗，以提高各項屬性，增加女兒的能力。若您覺得女兒已才華出眾時，可讓她參加中國三大節日的比賽：書畫比賽（新年）、武鬥大會（端午節）、詩詞大賽（中秋節），得名的話會引起皇上注意，有助於提高知名度。當然養兒育女殊不易，一不小心離家出走或與人同居還算是小事，萬一壓力太大自殺以謝國人的話，那就GAME OVER了，玩這個遊戲可以充份了解為人父母的甘苦酸甜矣！

就整個遊戲架構而言，本遊戲堪稱完整，也就是說該有的都有，不論是屬性種類、工作及課程內容、物品採購、參加節慶比賽甚至外出修行玩個小型的RPG，均一應俱全、熱鬧非凡。而且選項時輔以音效，並設定滑鼠動態游標，也是個體貼玩家減少枯燥的設計，同時音樂也頗具中國曲風，悅耳動聽。不過雖然予人面面俱到的感覺，但是有些地方並未注意，其實它可以做得更好才對。首先是人物及背景畫面的繪製，配色略嫌紊亂、畫風並不完整，筆者認為女兒及課程的畫面繪製較佳，場所及動畫則較差，至於動畫倒是有做到事件成功或失敗時的不同差別，不過這並不是主要的缺點，工作或上課時動畫出現的頻率太高才是敗筆所在。前面筆者曾經提到，每一旬內做得是同樣一件事，整整十天內每天都秀上一段幾近累同的動畫，這樣八年下來，要看上一千八百多幅，其中有三分之一雷同的動畫，眼睛不脫窗才怪。這是方便程式設計還是企劃欠缺周延，就不得而知了。如果十天期間內是去變化加強動畫的內容，而讓日期跳躍流逝是否會更好呢？

課程或工作之後對屬性的影響，並沒有明確的數據告知，而是要玩家去查看能力一覽表自行去前後比較，製作者要大家作筆記的用意十分明顯，也不能說不好，只是大部份課程或工作會影響相同的屬性（例如上劍法課及狩獵工作均可提高臂力屬性），當他們同時安排入日程表時，就無法了解個別的影響、讓玩家進行效益判斷了。另外，放在身上的物品琳瑯滿目、功效齊全，可是物品表的規劃管理並不是很

恰當，大部份物品放在身上就產生效果，您不要時是不能直接解除裝備，而是必須到雜貨店去賣掉，自由更換的彈性甚低；服裝更換亦無法直接從物品表看出，必須從女兒服裝變化去了解。我的意思是如果能直接在物品表上顯示物品裝備與否就更方便玩家更換使用了。

總之，這是個架構力求完整，小細節未處理完善的遊戲，對喜好美少女夢工場系列的玩家，高達五十種不同的結局，可以讓您再度重溫養女兒的個中樂趣及心酸，只是要很有耐心地作筆記，同時也要記住作眼球運動及保養哦，諸位下回再見！

本文作者／HANK

設計公司：天堂鳥
發行公司：福旭
遊戲類型：養成
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486以上
記憶體：550KB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：660元
測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM

過關高手

由於手冊中對於遊戲的重要指令及訓練選擇說明較為不詳，所以筆者先行簡述如下：星期一～六可在畫面中間的活動表調整內容，不過一天只能調整其中一位。而畫面右方的四個指令，前兩項是「談話」及「特訓」，均只能在星期天擇定其中一位進行。特訓的內容同一般訓練，包括「發聲練習、音感練習、演技練習、有氧舞蹈及基本教育」五項，但是效果要比一般訓練好得多送禮物可增加信賴度及HP；讚美可增加自信；聽取意見則效果不一；至於和對手比賽，比賽輸贏則會影響人氣度。由於三位主角的屬性一開始就有差異，以田中久美而言，魅力屬性是三人中最高的，建議多上有氧舞蹈以增加該指數；伊東亞紀則以發音及演技屬性領先，建議多上發音及演技練習；而藤村紗理則音感最佳，自然是多上音感課程。課程及休閒活動幾乎都會降低2～4點HP，而休息約增加30點HP，玩家在鐵血教育後，記得讓這三位天之嬌女休息一下，否則後果自行負責

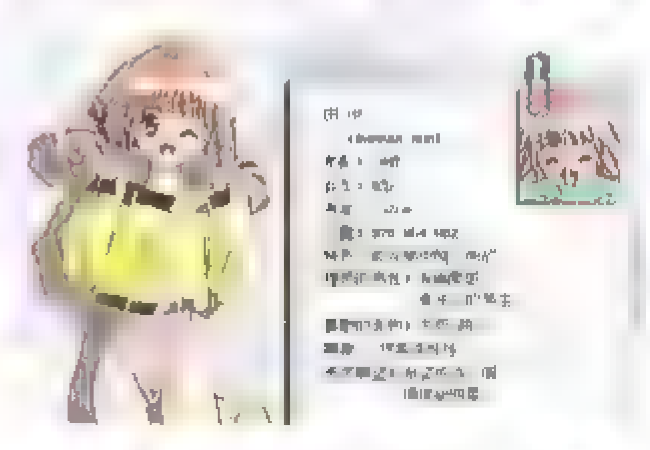
●劇　情：C+
●操　作：B
●畫　面：B-
●音　效：B-
●耐玩度：C+
●娛樂性：C+

綜合評比：B-

但見杜鵑泣血、蒼猿哀啼、日月星辰異位、大地山河動容－我們夢夢傳播公司的位明日慧星（晦星？）～田中久美、伊東亞紀及藤村紗理，正蓄勢待發、迫不及待地要出來和大家見面。呀呼！繭中天蠶、情網三妹、迷離夢幻、呼之欲出…耶！我到底扯到那兒去了…

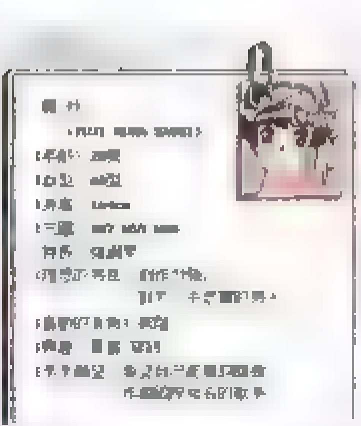
筆者這次要為諸位玩家介紹的是「誕生SPECIAL」這個美少女明星養成遊戲。它是日本HEAD ROOM公司授權台灣公司改版發行的中文作品，這一類型的遊戲，相信玩家在過去玩到很多，如養女兒的「美少女夢工場」系列、訓練學生的「卒業」系列，以及和本遊戲一樣、擔任經紀人培訓明星的大宇「明星志願」和鷹揚的「明日之星」系列，筆者到此就不再贅述啦，以免有打廣告之嫌。現代社會人際關係日趨複雜、挫折感又大，養養電子類的飛禽走獸或扮演現實中不可能的角色，可以發洩一下情緒、依照自己的想法來主宰，對調適身心有莫大的益處，養成類遊戲可謂功德無量矣！

「誕生SPECIAL」的遊戲目的非常明確，就是要玩家擔任超級經紀人，將您旗下醜勝無鹽或美若西施的三位少女（端看玩家的癖好而定），好好蹂躪施虐一番…不，是第一年讓她們得到新人獎、第二年得到藝



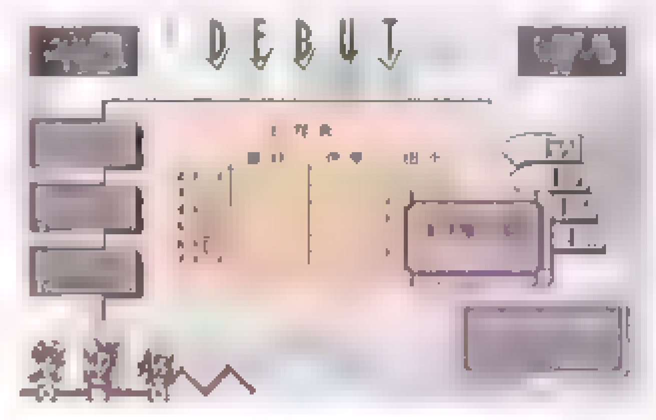
人大獎。你得安排她們的訓練課程、照顧生活起居及哄她們開心（這個筆者自認十分內行），朝全方位的超級巨星邁進。OK！諸位玩家是否已食指大動、饞涎四流乎？開始上菜囉！

縱觀市面上的模擬養成類

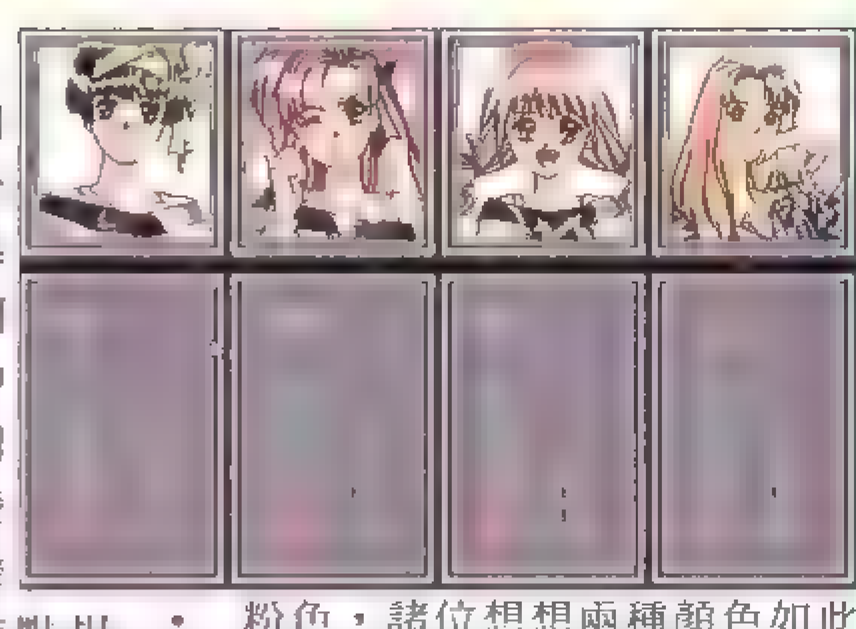


遊戲，絕大部份是運用各種訓練來增加主角各項屬性，在一定期間內當屬性達到要求的數值時，就會出現各種不同的結局，可能是嫁給王孫公侯、或是淪落煙花青樓啦！而本遊戲的結局自然是榮耀得獎平步青雲或是星海浮沉鬱鬱而終矣。在整個企劃架構上，提供各種努力獲得的結局，自然是個吸引玩家重複把玩的賣點，但可惜的是它仍和其他日本養成類遊戲一樣，先挑選訓練課程、然而出現各項屬性提升數值、進行活動時秀上一幅畫面，接著日復一日地重複相同的動作，一直到時間終了宣判結果為止，對喜好動畫的筆者而言，總覺得略嫌單調了些。君不見人氣頗旺的「美少女夢工場2」的各項訓練，已經開始出現可愛的動畫，畢竟要讓玩家一玩再玩，除了結局外，過程部份也是蠻重要的。謹提供給國內有心製作這類型遊戲的公司一個小小參考。

談起本遊戲的說明手冊（筆者拿到的是光碟版），第一眼的感覺是全彩印刷的相當精美，包裝大小和CD唱片的說明書一樣、小巧可愛。內容方面，發行公司似乎滿擔心玩家載入失敗，所以在前面用了很大的篇幅，苦口婆心的告訴玩家一些檔案設定。雖然用心良苦，但由於手冊對於訓練項目、影響屬性多寡及特殊活動的介紹付諸闕如，讓筆者覺得有些美中不足，當然可能發行公司認為讓玩家自行領悟發掘，比較有成就感及樂趣，可是如果能稍微作點提示，可能會減少玩家一再試驗的冗煩感。本遊戲另外附贈一套名為「聖戰錄」的軟體，劇情簡短，畫面普通，一般玩家三兩下就可以結束，大概為了彌補「誕生」這個遊戲架構太小的缺失吧！



就遊戲畫面而言，640×480 16色的解析度，讓人物造型尚維持一定的水準，可是畫面中間掃描的那一架鋼琴，就相當粗糙模糊，有點採用新技術後、畫虎不成反類犬的感覺。而動畫也相當地少，除了畫面左下方那三位愛徒不斷地在騷首弄姿外，連和對手比賽等活動，也只有一些小小動作，至於「送禮物、讚美及聽取意見」等行動就更不用說了，僅出現屬性變化的數據而已，令人開始懷疑日本動畫王國的水準。雖然它是'95年出產的作品，可是比諸當時的遊戲，作這方面的表現的確有一些差距。另外，光碟版的遊戲也要輸入密碼，實在讓筆者無言以對。再談到訓練課程表的色彩，真是令人不忍卒睹。原本淺粉的底色配上綠色的字體也就算了，偏偏在更改訓練內容後，被選定項目的底色立即轉成深粉紅，而字體竟變成淺

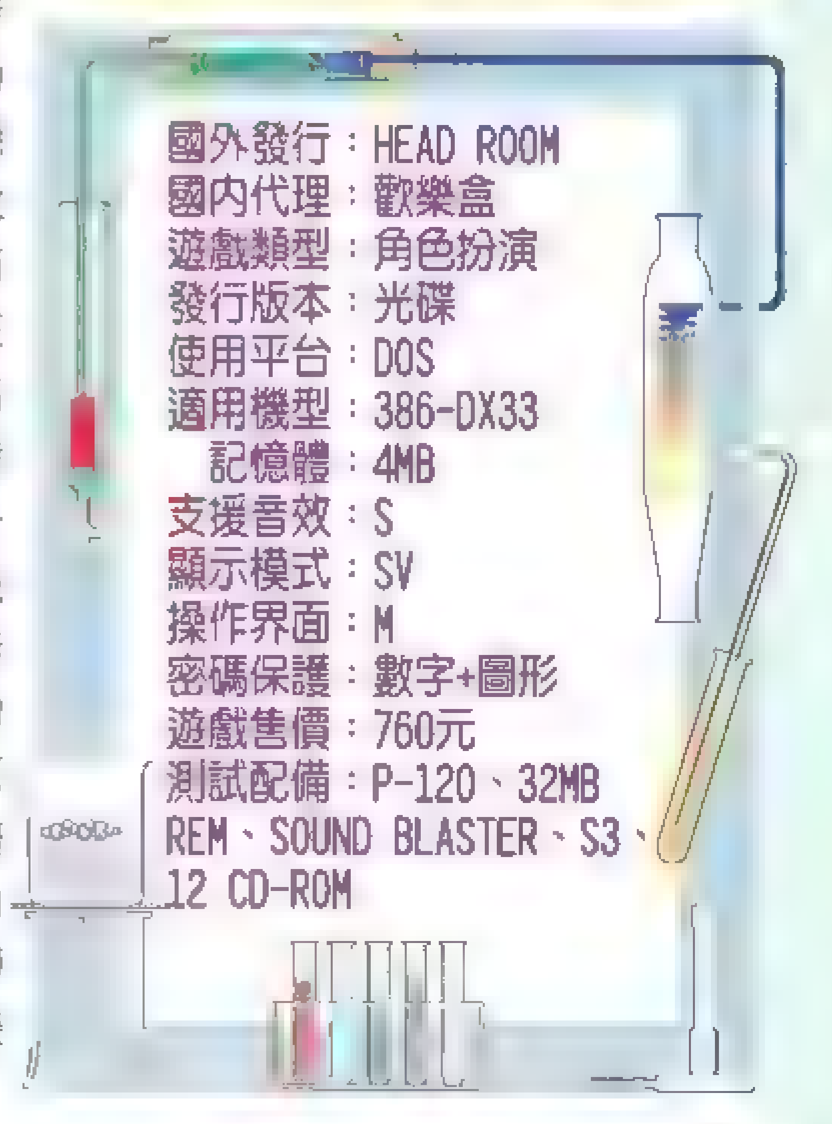


粉色，諸位想想兩種顏色如此相近，有可能看得清楚嗎？筆者的深度近視因此惡化了不少，真是無妄之災哪！

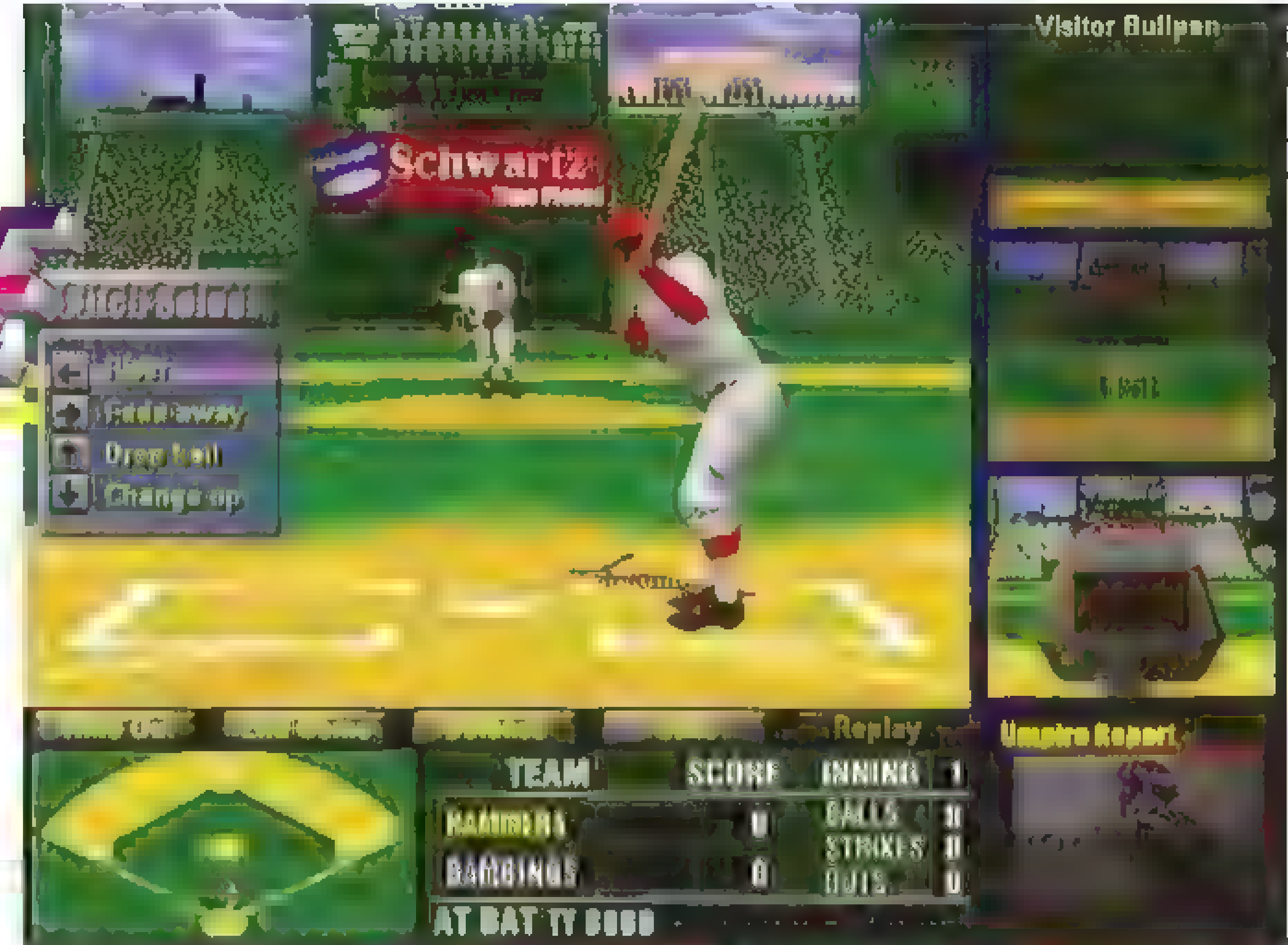
至於音樂音效方面的表現也乏善可陳。一開始進入遊戲時，會出現新人面試大會，然後手冊封底的那些競爭對手會依序上場，背景音效竟然只有噹的一聲，有點太簡化了！當然您的三位寶貝自我介紹時，是有中文配音的，音質還算不錯。而音樂就少得可憐，筆者覺得也不十分動聽。

總而言之，誕生這個'95年出品的遊戲，在當時推出時，的確是個經典之作，雖然以現在的標準來看略嫌過時，不過仍推薦給喜好模擬養成類遊戲的玩家收藏欣賞！

本文作者／HANK



國外發行：HEAD ROOM
國內代理：歡樂盒
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386-DX33
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：數字+圖形
遊戲售價：760元
測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM



全壘打王大對決

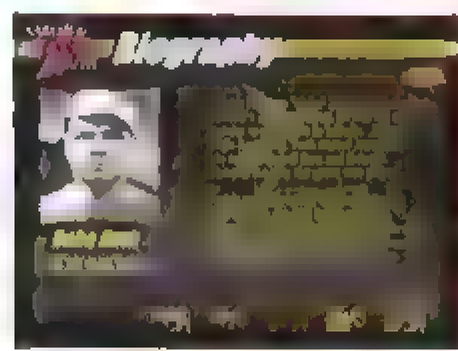
棒球遊戲的世界最近可真熱鬧，竟然一口氣有五套棒球遊戲上市，除了明星職棒尚在國內尚未發行外，EA出了一套美國職棒大聯盟98，第三波更是一下子就代理了三套棒球遊戲，分別是Sierra的勁爆美國職棒98、Virgin的決戰大聯盟以及筆者要為你介紹由Mindscape所推出的全壘打王大對決（以下簡稱「全壘打」。

和其他幾套棒球遊戲的製作公司比較起來，Mindscape的名氣顯然比較低一些，全壘打想要在眾多的棒球遊戲中脫穎而出，不得不有過人的能耐才行。Mindscape算得上是頗為聰明的一家遊戲公司，因為全壘打並沒有和上述四套棒球遊戲作正面交鋒。此話怎麼說？前述的四套棒球遊戲都是正宗的美國職棒大聯盟棒球遊戲，同樣有二十八個球隊（美國職棒大聯盟98甚至有明年才加入的兩支新球隊），球隊中的球員資料都是九七年最新版本、也一樣得到美國職棒大聯盟球員公會認可使用球員肖像（當然還是有例外的球員！）四套遊戲裡唯一顯得不同者是EA的大聯盟98，它不只有球員資料，連隊名的使用權都花錢買下來，（以往的棒球遊戲，也[illegible]）和其他三套只用城市名稱的產品比較起來，大聯盟98顯得真實多了。

那麼全壘打是一套怎麼樣的棒球遊戲呢？嚴格說來，它應該算是一套虛構的棒球遊戲，不過遊戲中的球員卻又真有其人，只不過他們不生長在同一個時代而已。如果你以前玩過Stormfront Studios的世紀職棒，應該對全壘打很有親切感。對！兩套遊戲聽起來確

過關高手

棒球遊戲的玩法大概都差不多吧？要贏得比賽切記要把選項中的所有項目都全開，這樣遊戲的速度會變得稍慢，你將可以看清楚電腦投球時的進壘點，（一個紅色的圈圈。）再控制打擊者的擊球區，（中間一大一小的兩個圓形。）要打出安打會比較容易。每當隊上的「大砲」出場時，別吝嗇給予致命的重擊吧，（選擇POWER以全力一擊。）反覆練習，要擊出全壘打也是易如反掌的。



資訊視窗筆者通常是打開投手投球進壘點、打者的資訊和投手的資訊，其中投打的資訊尤其重要；當一位打者在前兩次打擊時都擊出安打，第三次上場打擊時如果二壘有人而一壘是空著的，你還會讓他打嗎？當然是保送他。

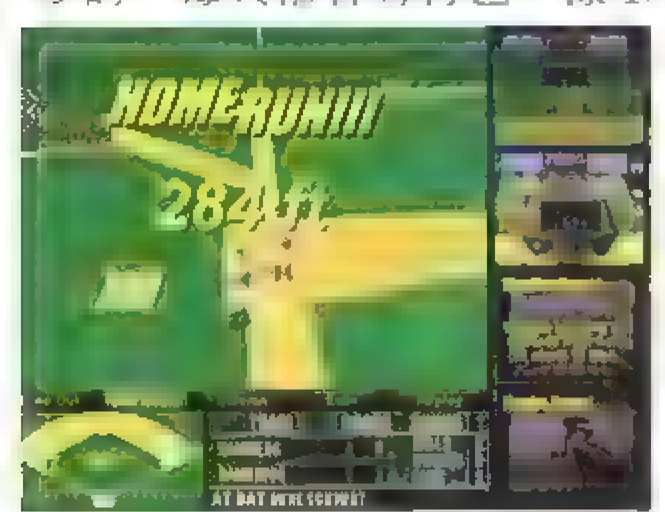
●操　作：B
●畫　面：B
●音　效：B
●耐玩度：C
●娛樂性：C

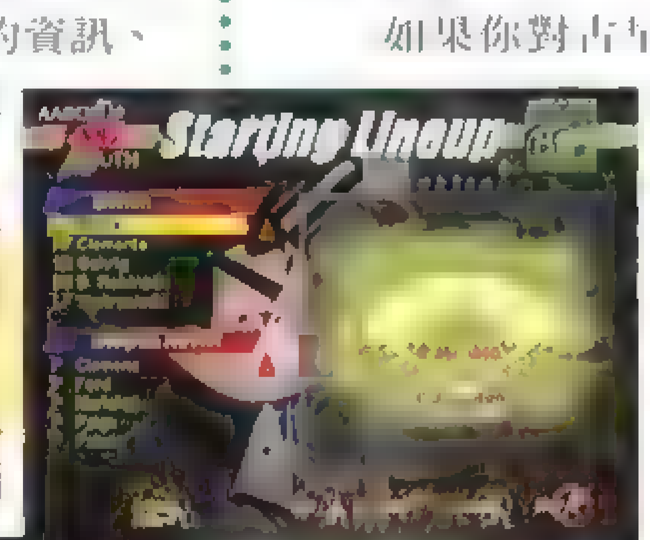
綜合評比：B-

實很像。它們的差異在於世紀職棒是讓不同時代的球隊可以同場競技，而全壘打則是搜羅職棒歷史上大部份名震中外的球員，把他們組成八個虛構的隊伍進行比賽。當然，兩者都有球員交易功能，你還是可以按照心裡所想的組成一支打遍宇宙無敵手的超級強隊。筆者在此不準備拿兩者來多作比較，或許日後可以另寫一篇比較評論來多賺一筆。

遊戲既然名為全壘打王大對決，（其實應該是「亞倫vs魯斯」）世界上所有有名的全壘打王幾乎都到齊了，像是巴比魯斯、漢克亞倫、黑人聯盟時代的全壘打王Josh Gibson、世界全壘打王王貞治等，名人全到齊了要如何比賽呢？遊戲裡共分為友誼賽、球季賽、季後賽和全壘打大賽四個不同的比賽方式，你可以任意選擇一種進行比賽。友誼賽只有兩個球隊可選；至於球季節稍為好一些，但也只有八隊，比起現代的棒球遊戲有二十八甚至三十隊可選，「全壘打」似乎寒酸了點。至於球場嘛！也只有少得可憐的四個，天呀！筆者相信你很快就會對這幾個球場感冒。

遊戲裡的球員姿勢倒是蠻多的，每人都各有特色，像王貞治金雞獨立打法這種經典場面，遊戲裡就有非常細膩的表現，至少不是用同樣一套動作隊混過去。至於比賽的畫面雖不是挺好，但筆者認為仍然值得大書特書，因為這是筆者玩過的棒球遊戲裡最重視比賽時各種狀況的一套遊戲了。在投打對決的畫面旁邊，遊戲設計了四個視窗，玩者可以自行決定要顯示何種資訊，像是測速槍、後援投手練習區（俗稱「牛棚」）、投手投球進壘點、投手的資訊（包括整場比賽到目前為止的成績以及和打者今天對戰的成績。）、打者的資訊、天氣狀況、球場上的狀況等，玩者可以依個人喜好，了解球場上的各種狀況，從而掌握比賽的勝利。





棒球是最最重視紀錄的一項運動了，電腦上的棒球遊戲不管把重點放在那兒，大部份遊戲對球員的紀錄都不敢掉以輕心，生怕一不小心，就會被玩家三振出局。很奇怪，「全壘打」不是沒有球員的紀錄，但卻是筆者玩過的棒球遊戲裡少見沒有紀錄排行榜的，只能一個球員一個球員的去查看他們在球季賽中的紀錄，實在是有點兒那個。所謂有得就有失，「全壘打」重視比賽時的資訊，卻忽略了比賽後的紀錄，兩者孰優孰劣，就留待玩者自行評定了。

也許就是因為不重視紀錄的關係吧！模擬比賽的速度倒是非常快，不用一秒鐘，一天的比賽就能模擬完畢，大概是棒球遊戲中最快了吧？不過沒有紀錄排行，拼死拼活的比賽到底所為何來？筆者想，「全壘打」設計的重點本來就不是擺在紀錄上，把歷年來所有的明星球員齊聚一堂，讓球迷實現心目中不可能的夢想，才是「全壘打」最大的目的吧！遊戲裡還為每個明星球員各寫下一篇不算短的生平介紹和特殊紀錄，也算得上是一套棒球明星的光碟百科呢！可惜沒有一些可供回顧的影片，不能不說是一大遺憾。

如果你對古早以前的棒球明星心存仰慕，想一睹他們打球的英姿，在現實中是不可能的啦，不妨買一套「全壘打」回家膜拜。但假如你跟筆者一樣是個棒球紀錄痴，筆者勸你還是把錢省省吧，下一套棒球遊戲也許會更好！

本文作者／小天

國外發行：Mindscape
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-75
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：GP/K
密碼保護：無
遊戲售價：840元
測試配備：P-120、32MB RAM、6X CD-ROM、ESS音效卡、啓亨S3顯示卡（2MB RAM）

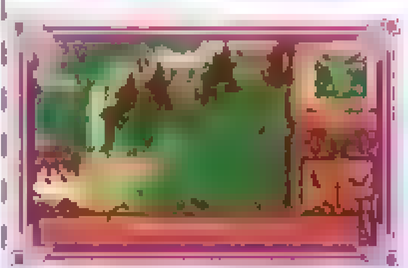
俠客英雄傳3 ●王旭美

在發售日期一改再改的情況下，"俠客英雄傳3"終於堂堂登場了！精緻有質感的說明書，活脫脫像本武林祕笈，令人愛不釋手。進入戰鬥畫面前的視窗，更是令人身如其境、臨場感十足，而戰鬥畫面也有別於時下的RPG，必殺技更是華麗得嚇人，給人目不暇給的感覺。此外，在每換一把劍之後，畫面上也會隨之改變，可說是用心良苦。更沒有迷宮來強迫練功，遊戲中與人物間的對話也帶著一絲輕鬆的氣息。結局的動畫也蠻充實的，還有兩種結局可供玩家選擇。

然而"俠"仍有許多設計不甚理想之處。如：提示不夠明顯，當木天賜打死了段紫霜後，男主角當場成了隻無頭蒼蠅。天老爺啊！我當然知道要爲她報仇呀！可是天地這麼大，又沒有任何線索叫我從何找起呀？本遊戲獨創的"鑄劍"可真是害死我啦！在不願意用爛劍的況下，每到一新的地方就努力換劍，進而導致沒錢的窘境，更慘的事，在一個武俠RPG的遊戲，它的內力居然只能被限定使用在必殺技，難道堂堂武林盟主連爲自己療傷、恢復體力的能力都沒有嗎？而敵人的變化性太少，老覺得從頭到尾打來打去的不外乎就是那些豬、虎、浪人的。整個遊戲能換武器的人倖倖只有張先生和杜黃泉的段小姐，其他人只有"看看看"的分，在不能換武器的情況下，所持的武器也不能升級。而能裝備屬性的礦石也是只能讓小貓兩三隻使用。在遊戲的初期，男主角只是在隊伍中打打雜的小花瓶，誰知一到後期，其他人當場成了在旁邊涼快的啦啦隊，只見男主角一掌便把敵人"K"的七葷八素，其他人卻只能減個兩、三百，充其量幫敵人抓抓癢罷了。挖礦鍊劍更有變相練功之嫌。

最後很可惜地，其實遊戲還有許多可以發揮的地方，像五毒教和潮山派被滅亡的過程都可以加以渲染一番，阿鳳也不要老是受傷，段紫霜應該也沒那麼衰吧！老是被人調戲。總之劇情可發揮之處很多，就差沒把它們都表現出來。也許是急著發行吧！造成遊戲不夠完整，令人有點美中不足的遺憾。

熾天之翼 ●餓狼



由於筆者買遊戲一向秉持兩大原則：第一、該遊戲在雜誌上評價不過80分不買。第二、不是自己喜歡的遊戲不買。也因此，筆者家中的遊戲雖少，但卻都是評價高或口碑好的遊戲，例如：仙劍奇俠傳、神奇傳說Ⅰ、Ⅱ代、暗黑破壞神…等等（筆者的眼光不錯吧！）最近筆者懸感覺買的一款遊戲－熾天之翼卻壞了筆者的原則。

熾天之翼這一款遊戲在筆者眼中是一款畫面好，音樂且有創意的遊戲，但是雜誌卻只給了七十幾分，令筆者有些「變卒」。但筆者真正「變卒」卻是在遊戲中所碰到的問題。第一、遊戲要求配備太高。因爲筆者不太富有，所以電腦配備也買來到現在未換過（Pentium 75 16MB），但拿來玩「熾天之翼」卻很吃力，一場戰爭打下來往往要一個小時（把移動及攻擊動畫關閉的狀態下），這對「戰略天才」的筆者來說簡直是種「侮辱」。第二、一進商店就當機（甚至重新開機）。也不知是筆者的電腦有問題，還是遊戲本身的問題，剛開始遊戲還沒什麼感覺，但一到遊戲中期便完蛋了。

由於「熾天之翼」中攻擊的招式威力完全取決於武器，所以武器占了很重要的地位。由於不能進商店，所以筆者的武器都是最初的武器，攻擊敵人所扣的血居然比敵人反擊自己所扣的血還少（天呀！），使得筆者到後來不得不用「FPE」來幫助破關。最後，便是等級玩一玩會…下降？。在第一部中，筆者的主角拿薩斯打敗邪龍後連升五級，等級八。但在下一章中拿薩斯登場卻只有12級，且碰到敵人都有13、14級左右，只得重新升級。

以上的問題，不知是否只有筆者才碰到過，但若沒有這些問題，「熾天之翼」將會更好。

神鵰俠侶 ●Mi Ku

在聽說軟體世界要出「神鵰俠侶」時，心中真的十分的高興，本身是個電玩迷，又是一個金庸小說的忠實讀者，當然不會錯過這一款精典囉！

在遊戲出版的當天，一早就跑去電腦公司買下了這一款遊戲，一打開遊戲盒子，發現了一張精美的海報，一個滑鼠墊和一疊信封紙，在滿心的期待下把遊戲載入了，在經過了一個開頭動畫後，正式的進入了遊戲後，因爲第一次使用滑鼠玩這種類型的遊戲，開始會覺得有一些麻煩，但習慣了以後，就會覺得十分的順暢，比鍵盤還好用。

開始玩時因人物的角度，和戰鬥的模式，跟「仙劍奇俠傳」十分雷同，所以有一種無比的親切感，因爲自己也是一個「仙劍」迷，所以並沒有排斥這種程式。

在這裡給剛玩遊戲的新們一個小小的提議，在一開始第一次跟郭靖碰頭時，先到鐵槍廟去練功，因爲第一、自己身旁有個會降龍十八掌的高手，所有的敵人都不能使我們受到重創。第二、在那裡碰到的敵人身上都有金子，如此一來過不了多久，金錢的數目也會增加許多。第三、可練足自己的經驗值，在那裡可以碰到的敵人，所得到的經驗值在初期是不錯的，等練到了一個程度之後，因爲晚上還要和歐陽峰碰頭所以練到三、四段後，就可回客棧休息了，到了隔天到了桃花島上，也請仔細的看樹叢之間的

小路走進去有回生帖可拿。

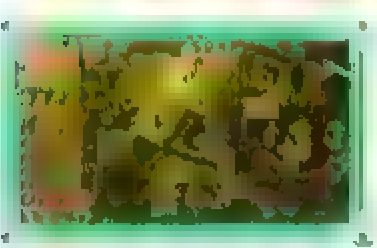
在這裡有一些小缺點，不知道是自己的電腦發生了問題，還是磁片的關係，有時會自己跳出來，甚至還會自己重新開機，害得我好不容易玩到一個階段又要重新來過了。

這個遊戲花了我兩天的時間總算是給它破了，打到結局時自己有些驚訝，因為正想說才第一部過去嘛，可以再繼續打下去，沒想到，它竟然著樣就沒了，心中當然不免難過，因為看不到真正的結局，但聽說還會出第二部時，心中當然是一陣又一陣的歡呼。

在這裡說了這麼多，也希望各位讀者們好好的去品嘗這一部精典之作喔！

地城守護者

●阿志



自從軟世介紹此片後，筆者的心為之振奮，終於可以扮演大魔王了，以前魔王都是被勇者欺侮，如今風水輪流轉，看不慣勇者所作所為的人，可以加入這座地下城，痛宰那些勇者，但是筆者等了又等，軟世看了又看（乾過癮），終於等到出頭天了，雖然是英文版的，還說中文版要晚一點出，可是筆者等不及就買了，打開包裝一看，手冊有分中英文版的，不過手冊翻譯得不好，有些明看起來怪怪的，念起來不順，有些圖案和說明放錯位置，不過裡面附上一本敘述開頭等書的故事書，還不錯，於是筆者開始安裝，第一次，畫面一片漆黑，只好再裝一次，還是不行，筆者心想難道不能玩，就在手冊快被翻爛的時候，畫面為之一亮，動畫終於出現了，可是不知是電腦有問題或是什麼，當動畫開始後畫面就會殘留一些影像，以致於整個畫面亂七八糟的，還好進入遊戲就不會了。

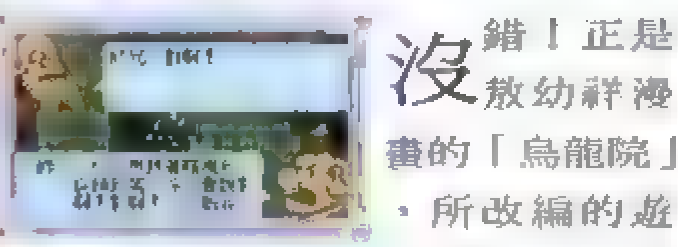
就在筆者轉戰多日，前面幾關都很簡單，讓玩家熟悉操作方法和一些陷阱的放置，或是各種房間的用途等等，在人物方面，敵我雙方都有很多種，人類以「隧道者」這種最討厭，他們會挖地道直達寶藏室，真是一群該死的傢伙，而我方的伙伴也不少，而且都是很強悍的怪物，人類根本不堪一擊，反而是敵對的守護者較難對付，牠會派「小惡魔」和玩者搶黃金，因為牠速度快，很難追上。

在守護城中有許多房間、門和陷阱可研發，而房間可以吸引不同的怪物加入，想當然怪物是愈多愈好，不過薪水也是很可觀的，因為怪物是效忠黃金而不是玩家，有的怪物是敵對的，在安排巢穴時要分開，否則兩方會打到死才停止，這是很重要的，遊戲裡有一個附身怪物的法術，可以親自操作怪物的一舉一動，就像毀滅戰士一樣，最有趣的是可以刑求怪物，當牠們被刑求時會大聲尖叫，如果死亡還會變成怪物加入我方。

遊戲有一些小缺點，有時圖案會重疊，不過並不會影響玩遊戲的樂趣，而且可以上網和別人對戰，獨樂不如眾樂，這是一套值得買的遊戲，希望大家都去買一套來上網路，大概今年的網路會成為守護者的另一個巢穴吧！

烏龍院

●嚴之佑



沒錯！正是敖幼祥漫畫的「烏龍院」，所改編的遊戲。敖大師的烏龍院可曾在中國時報紅透半邊天喔！兒童日報也曾有過烏龍院的漫畫喔！（還是彩色的）還有敖大師也曾用烏龍院來畫「成語故事」。而他的漫畫「烏龍院」，在小時候的記憶是薄薄的一本（售價當然也比較便宜）看是很好看啦！不過，卻有數頁是連在一起沒有割開，上面還寫「撕開即不退貨」？本遊戲秉持「烏龍院」的笑果及魅力，保證絕對不輸給「幻世喜譚」，是一個不錯的輕鬆小品。

我是如何玩到這個遊戲的呢？說起來也是一種奇緣。有一天…我找朋友玩，回家時候，他告訴我：「我給你一片光碟，不過有點問題，你自己寄去換」。咦！這不是烏龍院嗎？拿來瞧瞧也沒什麼刮痕，應該是他電腦的問題，就是遊戲本身設計的問題。回去安裝、進入遊戲都沒問題，太好了開始遊戲吧。哇！還有片頭介紹，雖然不是動畫卡通（不過也有一點點會動），但卻表現出烏龍院的笑果及魅力，而且還有真人配音哩！圖片也是敖幼祥大師畫的。之後就跳出遊戲了？（原來這就是他所說的問題）與我所知早期有一些遊戲不能載入EMM386.EXE程式，果真是如此（傳統記憶體只須要400多MB就能執行）另外在此奉勸各位玩家，和「大師父」對話後可別再說一篇，否則下半個銀幕將會一片黑（因為他們會把一切不相干對話說盡）。

本遊戲的故事是從過了木人巷開始，再循口調查天獄去慘遭滅門，而下山玩玩。沒想到卻捲入江湖中爭奪天山秘圖的事件中。天公疼憨人，他們總是能化險為夷，過關斬將。剛開始要去練輕功，竟然要按F鍵來跳木樁（我找了好久才找到呢！）。之後就要去過木人街，打不過大木人竟然還要頓，第二次來還用火燒，不過被大師父抓包，沒關係還有白蟻！後面還有更多滑稽、逗趣的劇情。不過人物的移動方式不理想，不但遲鈍又會卡到。使用的物品都亂七八糟，招式更是無厘頭。

遊戲蠻好的，每個人的對話按一次就全部講完（有些人還沒有講話）。寶物只要靠近就能得到，劇情和特殊物品到某地也會自動使用、執行。不過BUG不少，例如：人物對話文不對題、背景出現一小塊不同、重覆上一次的劇情、光碟讀不到，尤其在進入戰鬥會當機和章大人府（建議用SMARTORV），多媒體方面平平。

最後我認為這個遊戲只有78分。

UNALIS
侏儸紀爭霸
你厭倦了雷射槍、以及笨笨的坦克嗎？
來吧！一個真正強者才能生存之地，侏儸紀島等你來挑戰！
當冰河時期結束，地球進入一個渾沌的階段，強烈的地震、閃電和火山活動在這塊大地上
不斷的發生，經歷一陣子這種惡劣的環境後，一座巨大的島嶼從海中慢慢隆起。
藉由閃電和細胞分裂的作用，一個嶄新的有機生命，
人們認為已經遭滅絕的恐龍便在這座島嶼上誕生了！
過了好幾百年後，人們開始稱這個位在遙遠南方海域的島嶼為『侏儸紀島』
你必須藉由征戰、魔法及畜養各種恐龍，達到統一全島的目的，
來吧，蠻荒之地正等著你來征服
即時性的作戰與攻擊，以類似魔獸爭霸三的遊戲方式進行，連串刺激的挑戰
各種不同的種族與攻擊，讓你面對更多艱困的巨大挑戰
運用智慧馴養各型恐龍，迅猛龍、三椅龍等，替你成長最佳的攻擊武器
小心在蠻荒地帶各種千奇百怪的植物與動物在瞬間毀掉整個部隊
利用各式各樣的魔法及上古神器如月光寶劍、黑暗之斧、水晶石等讓對手吃盡苦頭
各種巫師、遊俠、精靈、魔法師等豐富的人物設定，鐵定讓你大呼過癮
松崗電腦圖書資料股份有限公司

當光明與黑暗同時向你招喚，身為絕地武士的你只能有一種選擇——
追隨光明或是屈服黑暗……

- 由盧卡斯電影技術支援，真人與電腦動畫的完美結合
- 足足三十五分鐘的動畫，二十二個關卡，呈現完整的星際世界
- 數十種武器（包含光劍），十二種原力招數，隔空取物、說服術、隱身與鎖喉等，讓你成為最厲害的絕地大師
- 支援網路連線功能，可各自鍛鍊原力家數不同的傳奇人物，一較高下
- 最有可能超越「雷神之鎚」類型的遊戲，豐富的劇情與設計，等你前來見證

在成爲不朽的宇宙傳奇之前，
你得先完成這裡的考驗……

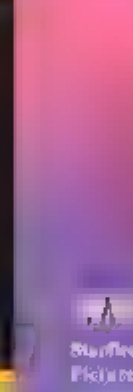
星際神鷹

史上第一套完全模擬星艦戰鬥的飛行模擬遊戲!!

互動式的故事情境，
媲美「銀河飛將」系列

星艦迷航記、銀河飛龍、銀河前哨、
戰鬥巡航系列影集班底全力支援

科克艦長、蘇魯、契科夫將現身說法，教導你如何指揮聯邦星艦



慶祝星艦30週年！小說、原版海報大方送！

問題：科克艦長所指揮的聯邦星艦名稱是？

請在12/1前，將答案、姓名、地址寫於名信片，寄到台北市敦化南路一段339號8樓 休閒軟體部收
就有機會成為得獎者，動作要快，晚了可就沒機會了！中獎名單將公佈在12月份的雜誌中！

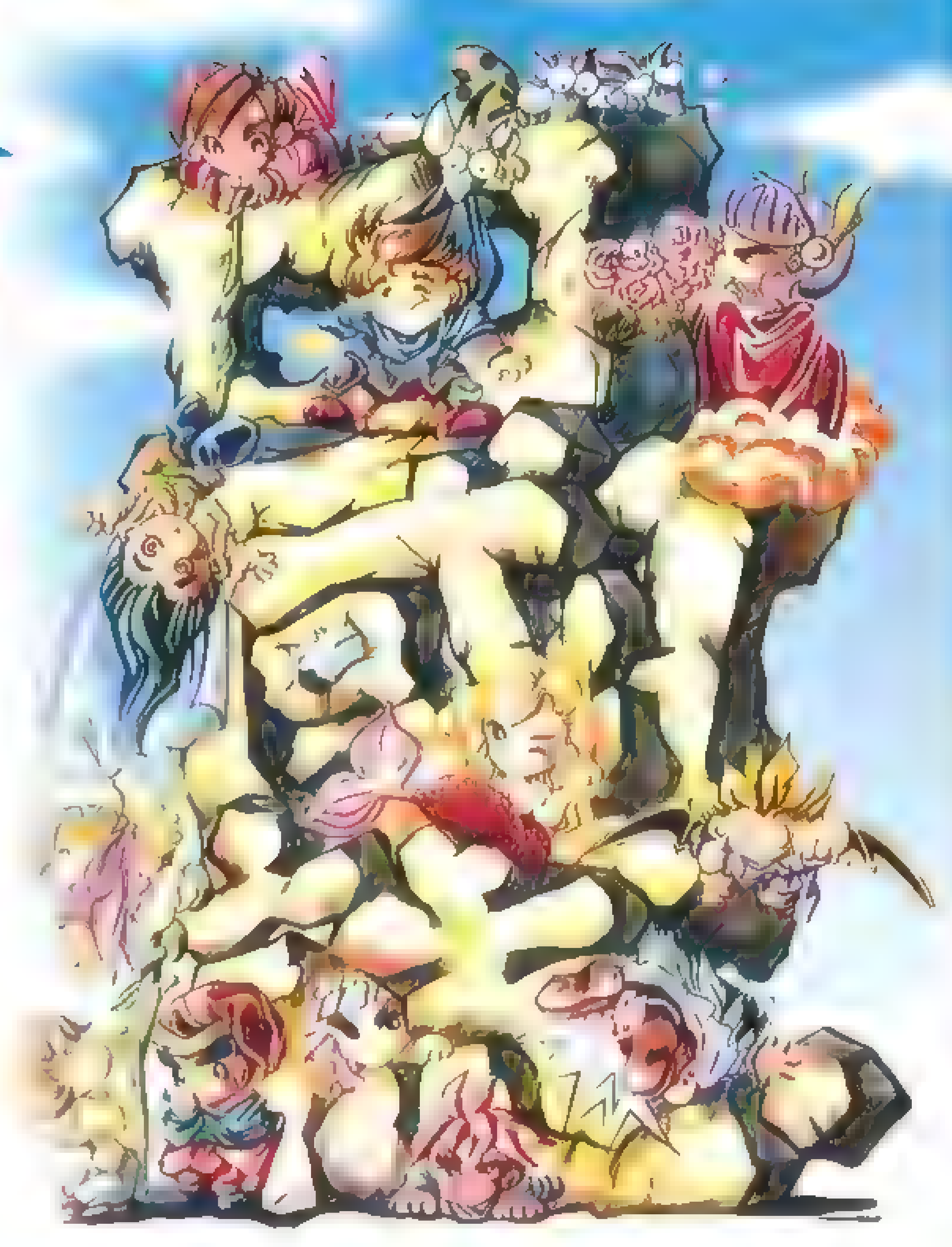
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
帝國闇影
反抗軍是否能衝破帝國闇影，
希望全繫於你一人之手！
不是每個人都有資格做英雄……
帝國闇影……限量發行！
LucasArts
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
高雄(07)336-9837

光耀十月、引爆全省
強片上檔、舉國歡騰!
地獄也瘋狂
瘋狂益智
超級益智總動員、瘋狂勁爆樂翻天
幽冥新世界
創新的黑色喜劇大作。
獨樹一幟的十殿地圖場景
驚悚爆笑的刑罰過場
即時突發的動畫事件 精彩可期
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
行銷發行
福旭國際股份有限公司

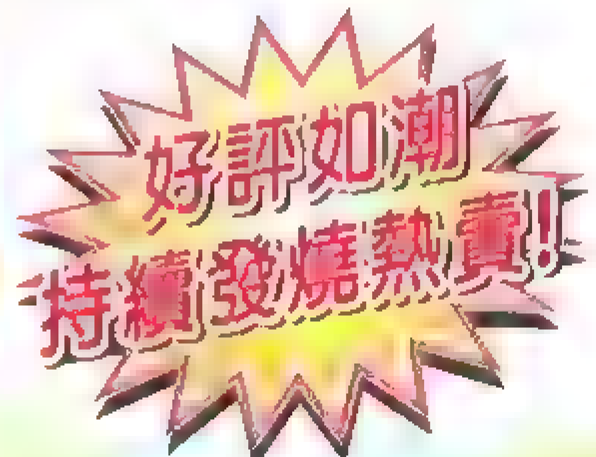
四國誌

WIN 95版即時戰略遊戲

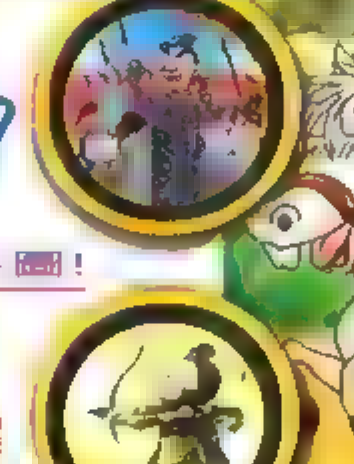
遊戲全程日語發音



- 不需將遊戲輸入硬碟，就可直接由光碟進入遊戲。
- 提供二種音樂模式，CD及MIDI音樂，豐富且動聽。
- 體貼入微的電腦托管功能



精彩的戰鬥畫面!



精彩的過場事件圖!

揭開歷史上最瘋狂的攻防戰役!

精緻好笑的3D片頭動畫!

最神、最炫、最具震撼的武俠RPG！

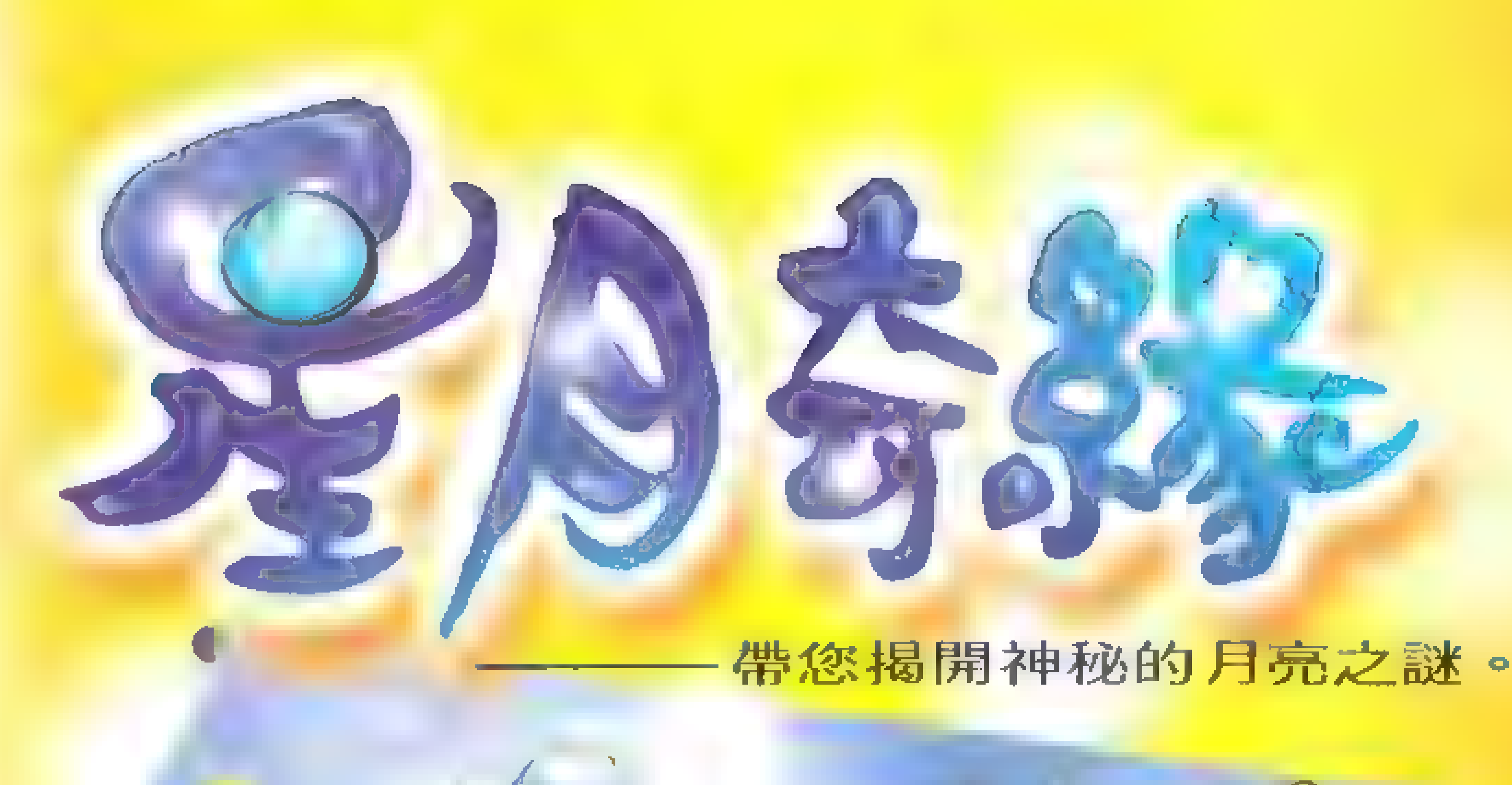
一個蟄伏十年的陰謀，即將顛覆平靜的武林，
五毅台重現之際，也是血腥風雨的開始……

邪神

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司

銷售發行
福旭國際股份有限公司

浩瀚宇宙中，美麗的傳說從此處開始



——帶您揭開神秘的月亮之謎。

創新的遊戲內容。

最Q的新式RPG遊戲。
靈活順暢的戰鬥界面。
深得人心的操作方式。

震撼的視聽效果。

640x480x256色的高解析度畫面
大量的NPC動畫，宛如一部卡通故事書
動聽的背景音樂，讓您有如身歷其境

全新的世界觀。

全新的AI設計，考驗您的智力、戰力
風格獨特的世界及城市、細膩的雕工
讓您置身於其中

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司

銷售發行
福旭國際股份有限公司

吞食天地
III
魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！
一部真實闡述三國歷史的
超水準大作！
吞食天地III
軟體世界
智冠科技股份有限公司

軟體世界
智冠科技股份有限公司
鹿鼎記 貳
那個吃、喝、嫖、賭樣樣精，令人又愛又恨的韋小寶回來了！
【金庸原著改編】
忠義

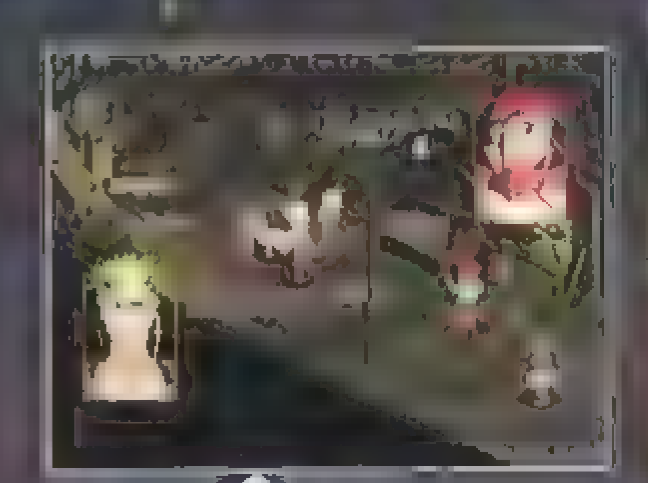
霹靂幽靈箭
霹靂幽靈箭！！
★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原聲配音。
★完全在霹靂虎尾棚剪接拍攝的片頭動畫。
★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。
★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。
★有上百種元靈及五種不同的靈性可供人物修煉，
如何安排靈性，將影響人物未來屬性。
★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。

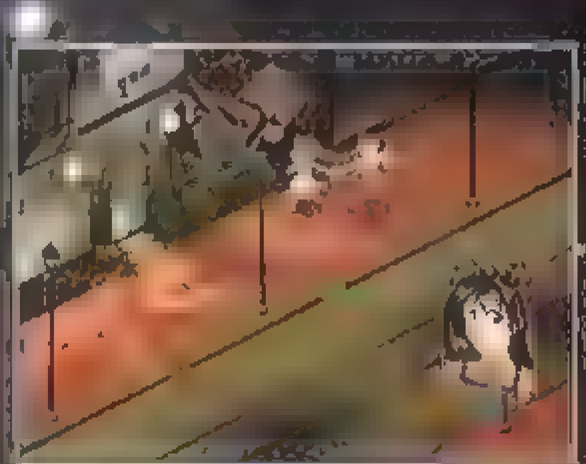
動一番系統有限公司
GAMEONE Gameone Systems Limited
智冠科技股份有限公司
劇情最辛辣，戰略最傷腦的
中文戰略角色扮演遊戲！
趕快來救我呀！
離經叛道的新新人類，你使壞的本領有多高呢？
讓戴著假面具的勇者嚐嚐苦頭吧！
為救魔女把命玩！
勇者無敵真要命，群魔亂闖舞春秋！
救我，會有好處的呦！
大魔王物語
Beelzebub
Copyright 1997©Gameone

沙拉那之劍
SHANNARA中文版
冒險去也！
英俊稍俊的衆冒險家們，
別在家無聊的混日子了，
讓生活更活潑而有創意，
讓生命更多彩而有意義，
出來殺魔王、
解推理謎題兼泡小妞不是很棒？
為了找到魔王最怕的那把沙拉那神劍，
主角要與精靈、巨人、矮人、侏儒各族的朋友們，
一同克服旅途中的問題，經歷一場3D動畫冒險！
旅途中有笑、有淚，還有同生共死的感人友誼！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

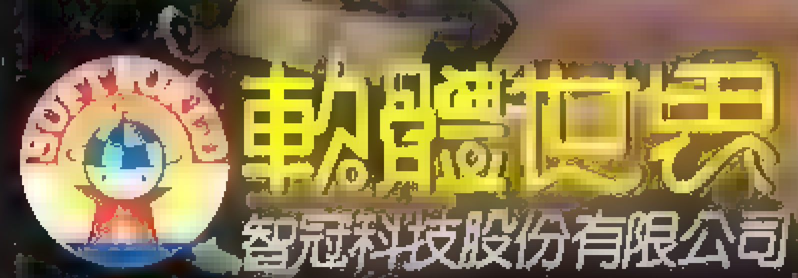
充滿魔幻的中古大地，
將會掀起怎樣的一場腥風血雨？

你是熱衷生命、濟弱扶傾的熱血青年嗎？
歡迎加入魔法軍團的行列，
來場與眾不同的世紀大冒險！





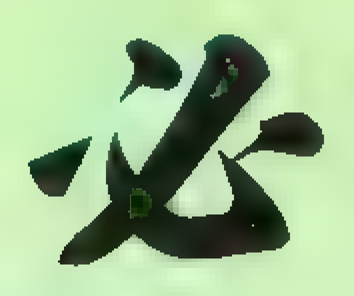
● 絕對撼動您的心靈深處！
● 完全以3D CG來建構整個遊戲世界中的一草一木！
● 創新目標預選系統，在移動時從自動標出可攻擊目標，尖端科技的人性化操作。
● 完整之武器將可發出驚天動地之「暴氣」攻擊！
● 第二人之精靈魄力，可發出雙人合擊技。威力震古鑠今！
● 令人目炫的超華麗戰鬥動畫，展示魔法的神秘！
● 高水準的程式製作，讓你的遊戲在電腦上跑得快速又流暢



本遊戲禁止十八歲以下購買
金瓶梅
之偷情寶鑑
李瓶兒
李嬌兒
春梅
潘金蓮
古色古香、男歡女愛
的艷情養成H－GAME
♡八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
♡必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子才能得享非常人之幸福。
♡眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，並有熱情度、忠誠度、受孕成功率、吃味值等屬性。
♡以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之偷情成功與否，一個真正的花公子得注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種數值。
♡西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、上街擺攤、泡澡堂、造橋鋪路、讀書踏青、練武等。
♡多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、氣質精膚、四大天王藥膏、八面玲瓏丸、速效口香糖等。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

梵太師出品

1997'2

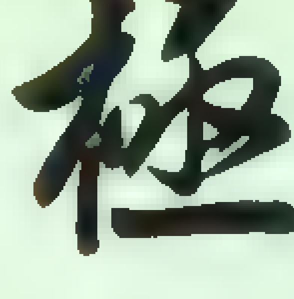


1997'8

1997'10

1997'10

1997'11



1997'10

1998'1

1997'12

1998'2

1998'4

1998'5

1998'3

東森電視台（３２頻道～綜合台）

邀您向高達40萬元的目標挑戰

- 播出時間：每周日下午５點～６點半
- 播出頻道：３２頻道～東視綜合台
- 節目內容：結合電玩及流行資訊報導&射擊、益智、格鬥、運動四大遊戲天王電視對抗賽
- 主 持 人：蠟筆小嵐（國內知名電視、廣播節目主持人、專業廣告代言人）
ＳＤ太郎（遊戲專業評論家、電視節目主持人）
- 錄影地點：台北市忠孝東路五段９７號～明德春天百貨Ｂ３Ｆ（文化劇場展示廳）
- 錄影活動時間：請逕向節目製作單位查詢

製作單位：合禾企業有限公司
電子郵件信箱：kids@tpts1.seed.net.tw
報名專線：(02)5703385•5708686
來信地址：北市南京東路四段１０２號５樓～『遊戲駭客族節目　收』

協製單位：梵太師電腦動畫有限公司
業務合作：(02)5705586
傳眞專線：(02)5708383

第一屆遊戲博覽會

一場結合電玩、漫畫、新商品、新遊戲的玩家盛會

８６年１０月３１日～１１月２日（ＡＭ：１０：３０～ＰＭ：２１：３０）

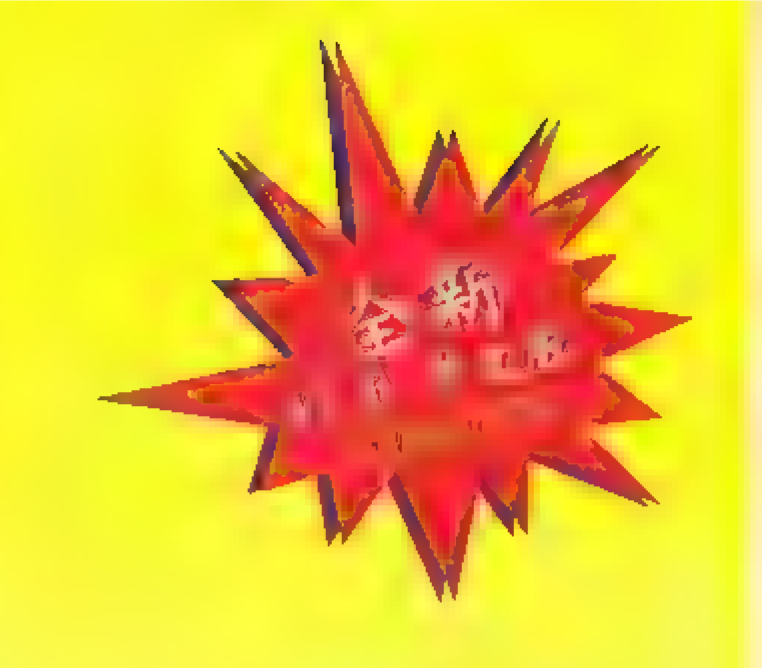
台北市忠孝東路五段９７號～明德春天百貨Ｂ３Ｆ（文化劇場展示廳）

- TV & PC GAME展示
- 遊戲周邊軟硬體商品特賣會
- 漫畫家 簽名會・偶像歌手 小型歌友會
- 魔法風雲會 紙牌遊戲 大賽
- 『秋葉原』電玩專門店獨家拍攝畫面報導
- 蠟筆小嵐＋ＳＤ太郎～遊戲駭客族電玩對抗賽實況錄影
- 狗子阿利大贈獎
- 真人模仿狗吠大賽
- １９９７日本『東京電玩展』現場畫面公開
- 消費送大獎：國外旅遊、精典遊戲、各式遊戲周邊……

主辦單位：東森電視台／遊戲駭客族・合禾企業有限公司・梵太師電腦動畫有限公司　台北明德春天百貨公司

協辦單位：尖端出版有限公司・輕鬆假期～捷利旅行社・亞洲調頻廣播電台・ＧＫ遊戲王國雜誌・軟體世界雜誌

參展專線：(02)7565833・5705586　　傳真專線：(02)7565862・5708383



擁有變臉電腦是彩色的　沒有變臉電腦是黑白的

自己設定屬於您的開機LOGO、關機LOGO、游標、音效、字型、顏色、圖示、桌布、螢幕保護程式……………………………………

節省時間：
耗時數月，為您DOWNLOAD及分類上萬個素材元件，在設計您的佈景主題時原料充足，不需再尋找及DOWN LOAD。

屬於自我：
您可以自訂安裝程序，自行安排喜歡的顏色、游標、音效、背景、圖示、桌布…，建立自己的風格。

預視功能：
任何狀況下可開啟任何佈景主題，預視是否滿意!預視時可進行修改，儲存新檔、建立新佈景檔案。

超越PLUS!：
支援PLUS!所提供的六項視覺設定，如"平滑字型…等功能。
自動搜尋開關機畫面(LOGO)及自訂字型

自動更換：
螢幕顯示的元件不再是固定不變的。
設定"更換表列"，將順序自動更換佈景。
更換順序可選擇"按照順序/散步/亂數"。

操作簡易：
全中文MENU及選項，中/英對照說明。
"目錄導向"介面，方便管理上百套佈景。
獨立目錄直接安裝，管理簡單。

18

附贈：

圖示	9000組	音效	2500組
動畫游標	1900組	游標	750組
佈景主題	600組	開關機畫面	86組
美女桌布	1200幅	漢書6.0	
YELLOW PAGE			

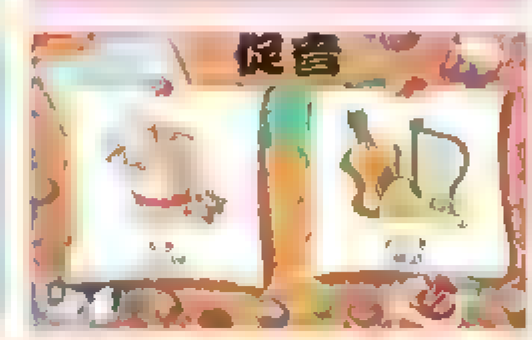
XTHEME MANAGE AUTHOR:**Kuan-Ta Chen**

國外代理：
CDSOFT International Group
國內代理：
梵太師電腦動畫有限公司
TEL:886-2-7565833　FAX:886-2-7565862

補爽！
1首MTV
12首CD音樂
四格漫畫
主題曲：
漫畫故事：
狗子阿利
漫畫家的話：
莊嘉文
陳偉忠
高振忠
遊戲人的話：
停
吃
超級瑪利的狗痞子阿利
代主出征……
97年秋冬
最佳娛樂軟體
11月隆重登場
狗子阿利
史上最醜、最卑鄙、最好吃、最好色的賤狗
扮演各式英雄帶您勇闖魔王迷宮樂園………
漫畫＋唱片＋GAME＝狗子阿利
不同造型、動作、關卡、敵人、友人、武器、魔頭………
豐富的內容，精彩的贈品，保證到明年暑假您還在玩、玩、玩…..省啦！
總代理
電腦動畫有限公司
資訊有限公司
製作
龍愛科技有限公司
音樂
寶麗金唱片
小島音樂
漫畫
尖端出版

中華民國86年11月號

●公司專訪篇●　●業界動態篇●



登記／局版臺誌字第8603號　帳號／40423740

理想果子 - IDEAL小組

皮蛋妹專訪遇難記…

今兒個皮蛋妹要帶各位老爺夫人們去挖掘聖域爭輝製作小組的演進史，趁著他們遊戲剛上市、腦袋瓜兒還一片渾沌之際，可是咱們一入虎穴竊取情報的好時機唷！所以苦力小編趕緊背起厚重的行囊和各式各樣吃飯的傢伙，準備好好的大肆拷問一番這一鍋理想果子，在漫長的遠征路途之後，來到了他們的所在地，嗯！小女子果然沒猜錯，遊戲上市後每個人都顯得呆呆的，哩哩！看來這趟出馬可不會空手而歸了，不過該先找誰下手好咧？俗語說的好，擒賊先擒王、抓蛇抓七寸，先挑那個看起來最呆的開刀好了，想必是最累的組長看起來才會最呆嘛！

咦！那個在那兒晃來晃去的傢伙，看起來疲憊不堪，很有可能就是小女子要找的人喔！不管了先問了再說吧！不過可得先帶起我親切和藹、溫柔可愛的小面具（這個花費了我許多ㄎㄡㄎㄡ的小面具可還真好用），您好，我是軟世的皮蛋妹要來採訪貴小組的，喔！您好您好！我就是理想果子的組長，哈！今兒個運氣果然好一上門又找對人了！嗯！我們到會議室去談談好了，我順便把我們小組的人都找過來大家一起聊，（這

這邊…整組叫！壓力好大喔！突然有如千軍萬馬之勢的跑進了一堆人，哇！怎麼這麼多人???

聽說妳要來採訪我們？妳為什麼想來採訪我們？妳想問什麼呢？妳不要頭低低的呀說話啊？哇！我又上當了，怎麼這麼多人，好像變成我被訪問了，嗚嗚嗚、不玩了啦！小姐妳還好吧！喂喂喂、你們嚇壞她了啦！

我我我‥是軟世紀皮蛋妹，今天要來採訪貴小組的大家好‥‥妳不要緊張啦！雖然我們人很多，不過我們不會咬妳的，不然我們先自我介紹讓妳認識，這樣妳也比較不會害怕，就從我先開始好了，我是理想果子的組長兼企劃及程式設計，我叫林正欣，你可以叫我滄海一粟或粟都可以。由於小時候就喜歡幻想、也很愛玩遊戲，某次玩BBS的時候無意間上到大宇資訊的BBS站，也這樣因緣際會的進入這個由眾多瘋子組成的遊戲公司。為了實現自己的理想和創作出更好的遊戲，所以和同事組成MIDEAL小組。

再來換我說好了。我叫施文馮，綽號是施恐龍也叫施大長老，主要的工作是負責程式的部份，在遊戲界中打混了很久，我的第一台電腦是APPLE II，當時還買了一台軟碟機，九千元的"軟碟機"喔！為什麼特別提出來呢？因為那時主機才不過一萬出頭，而這個九千元的寶貝，我當然是小心翼翼的抱回家，不過在踏進門口前的最後一步時，這個寶貝從我的手邊滑落，筆直地插在門口的泥濘中，當然還沒插到我的電腦中就送修了。

我最喜歡看漫畫了，所以如果你在漫畫屋裡看到一個禿頭的老頭子，正用顫抖的雙手翻著漫畫時，那就是我了。現在知道天使帝國三遲遲未出的原因了吧…嗯…這是天大的秘密，不要告訴其他的讀者喔…

該我了，大家都叫我小叮噹，本名連古川，也是負責程式的，在小時候就沈迷在遊樂器的世界之中，在民國七十八年的時候進入大宇，這一路走來，我覺得國內的Game界的環境幾乎一直都是淒風苦雨，所以想再遊戲界奮鬥，必須抱持著拓荒者的心情，坦蕩蕩地面對外界的一切。不管環境再惡劣、經濟再拮据、盜版如何盛行、政府施政如何不明事理地污損遊戲界的形象，都只能緊緊守住自己的夢想（編按：喂喂喂、你要不要寫陳情書去上奏呀？），伴隨著親蜜愛人『電腦』渡過。

至於加入MIDEAL的過程，是在金門當兵的階段，適逢大宇內部結構改組，我覺得應該結合多年來同甘共苦的同事們一起合作，所以跟本組現在的組長業提議，由他出面當組長號召冉和其他的組員，共同成立了這個小組。

嗯！我叫張円宏，職位是軟體工程師，同事給我的暱稱是一公公，為什麼叫公公咧?~這就要賣關子啦！先來段自我介紹：我的電腦啓蒙在小學五年級的生日，那時候和父母力爭之下，買了當時相當熱門的小教授II號電腦，買回來當然很認真的用來『玩電動』啦！在玩了『它』數個月後，剛好我五六年級時的導師她的哥哥在教授電腦基礎課程，於是我們班上許多同學就自然成為被招收的對象了。我當然也不例

外，也花了錢當『贊助委員』，不過在這樣的陰錯陽差之下讓我與電腦結下了不解之緣。

在艱苦的國中生涯，我也未曾放棄過對電腦的熱愛（編按：應該是對玩GAME的熱愛吧！），雖然在國三升學的壓力下，不能沈溺於電腦之中，但隨著考上台北工專，嘿嘿，又繼續開始了我的電腦之旅。

會踏入遊戲界則是在資訊展中，將我做的東東拿給老闆看，頭頭問我想幹什麼？我說：我…我花了數十萬，換了5、6台電腦，買了數萬塊的書與軟體，練就了一身本事，所以我…想賺錢。就這樣，我踏入了遊戲設計的領域…一年後，我的第一個遊戲『縱橫七海』出版了，好了，今天的講古到此為止，下回請早。

接著說說我吧！我是理想果子的美術總監黃謙信，也可以叫我KOU，原先在『濕恐龍』的暴政下製作"**rpg"，只是兩年後即遭夭折，於是加入了聖域的後期製作，之後又被陷害當「小煮」的美術總"煎"→就是什麼都兼啦！嗚…

我的興趣是拖漫畫稿、拖廣告稿、拖進度、拖網頁、拖…編按：以下數萬位元字因版面不夠刪除　。至於專長嘛！請聽我道來‥

無想轉生：使用方法：下、斜下、右、A　一秒鐘內忘掉所有重要的事。（編按：這分明是裝死嘛！）

白癡之星：使出方

法：上上下下ABAB、五分鐘內自己動彈不得。

瘋貓咬編拳：使用方法：聯邦機密、使催稿的人知難而退。（編按：這招管用嗎？求求你教教我吧！）

你好！我是林耀元，叫我阿元就可以了。我是美術設計，當初大宇內部將整合併組時，我正在全力趕工製作CAI，我要學日文，但心中對遊戲的製作，依然懷著滿腔熱血及理想，最後在眾的號召下，幫忙做完成了片頭動畫後，便加入MIDEAL小組了。

我也是負責美術設計的，我的名字是胡富欽，退伍後在公館地下道擺了幾個月的地攤，有一天翻開報紙看到大宇資訊徵電腦繪圖（攜作品）奇怪？『大宇』不是『大禹』嗎？報社打錯字？AUTO CAD幹嘛要帶作品?!不管，看看再說…

隔天帶了幾張以前畫的插畫，傻呼呼地就到大宇報到了，後來才知道原來是做GAME的公司，回家後打開電腦，原來「破壞神」、「魔術彩球」、「七笑拳」、「滅」……都是大宇的產品。做GAME應該是個有趣的工作，接受挑戰吧！

我呢！則是MIDEAL的盤子，我叫[illegible]，和前兩位一樣都是美術設計。

哇！你話眞少，不過沒關係留給我講，我杜政達、大家都叫我小杜或阿達，也是美術設計，個人的特殊專長是：瞬間移動、奧義天翔斬。

會踏入遊戲界，要從高三畢業前夕說起，那時因即將面臨繼續升學或就業的選擇，而困擾不已，最後還是選擇先就業，但是要選擇哪個行業呢？由於我本身對於漫畫這方面極感興趣，本來想把以前所畫的漫畫作品拿到出版社去應徵，不過又想到電腦是未來的趨勢，而當時國內的遊戲市場正處於「戰國時代」，百家爭鳴的局面，未來的發展性大有可為，就在此因緣際會下，踏入了遊戲界。

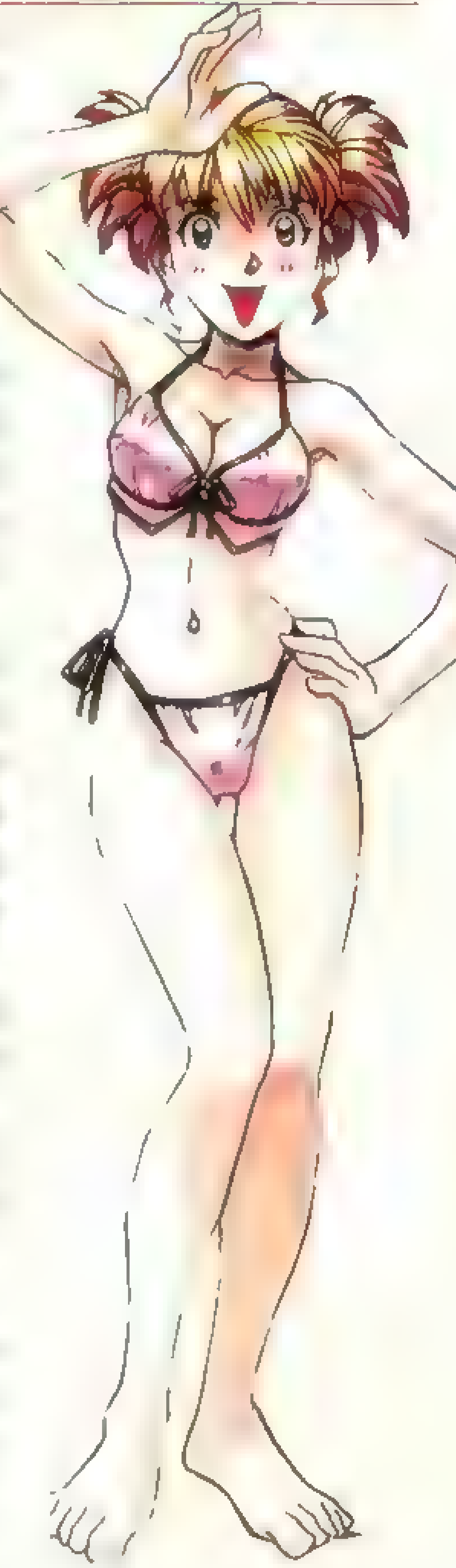
至於如何加入本小組，則是因為在入伍前曾和本小組的組長合作過，覺得合作的還算蠻愉快的，還有就是MIDEAL小組的畫風看起來蠻清爽的，而我個人也想嚐試新的畫風，所以退伍後就決定加入理想果子。

最後讓我做個總結吧！我也是美術設計，小名張道文，叫我文子就行了。文子你的介紹也很簡潔有力喔！我想這樣妳對我們小組的成員應該比較認識了吧！不過我既然是組長我也有責任要多介紹我們小組讓妳了解（如右表）。

本來我們是兩個小組，一組就是原本由施弘能所領導的『天使』小組，而另一組就是由敝人小的在下我一滄海一粟帶隊的『妖魔』小組，因公司政策的更動，所以我們兩個小組就合併啦！融合成了『MIDEAL』這個小組，我們的成立過程可是很艱辛的唷！因為是由兩個不同的小組合併，風格和走向都有自己的特色，所以要能融合在一起是相當不容易的事，而我們這個小組的「進化過程」就像RPG中不斷的招募新夥伴，每個組員的加入都是辛辛苦苦的撿進來的唷！每個人也都有一段坎苛史。在小組的熔爐中大夥兒一起面對各式各樣的困難，就好比打魔王一樣，經過重重考驗不斷的LEVEL UP，於是成就了現在的雙組合體必殺技一理想果子（編按：該吃藥囉！）。

皮蛋妹：喔！原來是這樣子的呀！可是你們小組的背景各不相同，併組後如何企畫遊戲呢？

滄海一粟：嘻！這就是我們小組大戰常上演的戲碼了，通常我們解決的方式是：經過大家的一番廝殺後，輸的一方要聽贏的一方，來作他們所提出的企畫草案，再經由公司評估市場及成本，通過才開始著手詳細的企畫案，再依企畫的項目分工，當然是好做的先搶…啊！可是我怎麼都搶不到？



（皮蛋妹插花：經眾人眼角的殺氣後迅速地改口）喔！不是啦！是依照程式、美工、3D動畫項目配合能力分工，然後再做中期、後期的調整、修飾、測試期，最後才完成遊戲。

皮蛋妹：聖域爭輝剛上市，那你們覺得設計遊戲最辛苦的地方在哪兒呢？

滄海一粟：那當然是後期的除BUG和反覆的測試了，那段日子堪稱不見天日的黑暗期，人夥幾乎都是以公司爲家，日以繼夜的趕工著，希望能呈現出最好的品質給玩家。

皮蛋妹：說到聖域爭輝，你們花了多久的時間完成的哩？其中有沒又遇到啥難忘的事咧？

滄海一粟：整個遊戲完工大概花了18個月左右吧！讓我們記憶深刻的就是很遺憾錯過進入高解析度的時機，還有劇情的掌控不夠成熟，雖然我們實現了蠻多的想法，包括劇情的合理性，不會像一般同類型遊戲只是要玩家決定向東或向西，成爲所謂的多線，而事實上多線的劇本並不容易，這也是聖域爭輝不敢輕易嘗試的原因，另外企畫兼音樂設計的林坤信先生，對音樂和劇情融合的要求非常高，相信玩家都可以從聖域爭輝的遊戲中感受到。

皮蛋妹：爲什麼會想做聖域爭輝這樣的GAME呢？沒有強力腳本的依靠，人物繪製的風格也是人見仁見智的想像，你們是如何增加這些源源不絕的創意？

滄海一粟：因爲我們想多方向的發展和吸收經驗，也可藉此多向國外的公司學習，國內雖然重視本土化，但太拘束的想法和世界觀，玩家也不會長久支持的，所以有必要多檢討自己作品的缺點，多接受玩家的意見，而增加創意的來源多半是漫畫、電影、和TV GAME，不過現在台北想要玩電動可能是很困難的一件事!!

皮蛋妹：我覺得做GAME的人總是充滿了想像，也有很多遠大的理想和抱負，[illegible]有想過最想做什麼樣的遊戲？

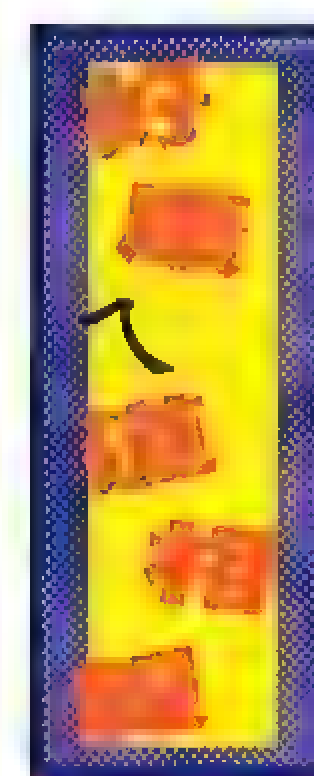
滄海一粟：我想每個設計遊戲的人，最想做的應該就是能讓玩家一玩再玩的遊戲了，最好是能讓玩家[illegible]趕快掏錢出來買，不是copy版或人補帖喔！這是我們努力的目標

編按：這是想努力撈錢的目標嗎？

皮蛋妹：那你們有沒有什麼事想和讀者們說的呢？

滄海一粟：MIDEM小組日後會朝多方面發展，並嘗試RPG、射擊、運動或益智遊戲的製作，風格方面則是以可愛造型的妹妹爲主，小組目前正在徵文編、美術、企畫，趕快加入我們的行列喔！

呵！這次的專訪終於結束了！彷彿是打了一場大戰一般，唉！不多扯了咱們快來看看下回要去搗那個龍潭虎穴吧！



您覺得每天過著單調的日子很無趣嗎？日復一日相同的生活缺乏變化嗎？嘿嘿！沒關係，皮蛋妹帶您到般若魔界旅遊去，讓您的生活變的更有樂趣，世界充滿生趣；不過可別樂的回不去喔！由炫東國際所研發設計的般若魔界，據說耗資了四千多萬元喔！盡忠職守的皮蛋妹怎可輕易放過它呢？當然得要帶著讀者們好好的去看它一看囉！所以請期待下期的般若魔界歷險…

暴風雨

在《暴風雨》中，將提供玩家一個全新的玩法，《魔法風雲會》的遊戲取向在這個系列中也會有一百八十度的大轉變，玩家在這裡可感受到和過去完全不同的遊戲感覺。同時，在每一副《暴風雨》的起始組合裡，還附送一本《暴風雨》故事集，內容詳述了自《晴空號傳說》以後所發生的許多精彩事件，玩家在讀過這本故事集以後，對於每張卡片上的背景故事文案將會有更深一層的了解，而且無形中也會增進遊戲樂趣。

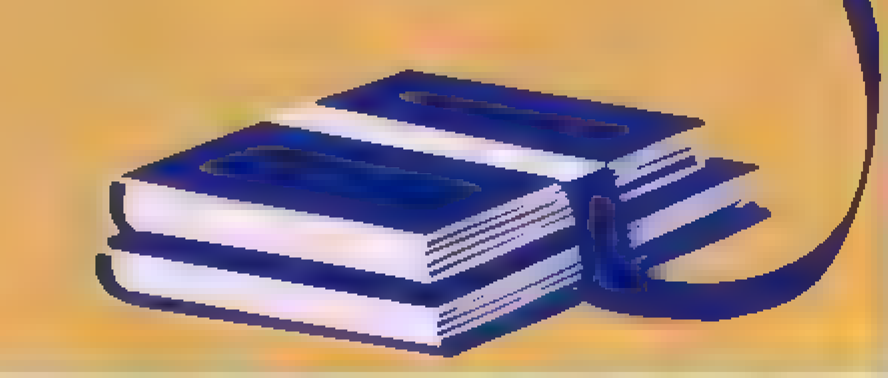
為了嘉惠全國魔法風雲會中文版的愛用者，尖端公司將舉辦《T-shirt你來穿》抽獎活動，獎品相當豐富，有一百件限量版魔法風雲會T-shirt以及價值不斐的魔法風雲會手錶喔！

(1)剪下兩個中文版《暴風雨》補充包上的"暴風雨－瑞斯系列"字樣，貼在明信片背後，同時寫上姓名、地址、身分證字號及電話號碼。
(2)將明信片寄至231新店市復興路45號6樓　尖端出版有限公司－多明尼亞服務站收
(3)截止日期（以郵戳為憑）：87年1月31日
(4)中獎名單將於87年2月的風雲卡訊公佈。

另外，尖端公司也將於十一月份在北、中、南三區舉辦一連串的中文版《暴風雨》比賽，詳情如下：

北部：11月9日台北劍潭海外青年活動中心
中部：11月16日台中國軍英雄館
南部：11月23日高雄信鴻資訊廣場

尖端出版有限公司
聯絡電話：（02）2181582轉314
聯絡人：林書正、王進慶



號外！號外！

軟世【蒸】特約…

奉天承運、總編召約：

世風日下人心不古，雜誌社有感於近年來的社會風氣敗壞、人心萎靡不振，定是百姓未曾詳加拜讀軟體世界雜誌所導致；為改善此一不良社會風氣，且國家需要更多優秀特約之貢獻，是故雜誌社舉辦特約徵選之活動，以期能藉此導正不良風俗習慣，也為國家社會培育英才盡點棉薄之力。

欽此

眾編輯聽令：速速將此消息昭告天下，讓眾家英雄好漢快快歸入軟世的羽翼之下。

3D電玩大作戰圓滿結束
玩家們衝破「帝國闇影」重見青天！

在經過三天的激戰後，由松崗電腦、中凌科技、松下資訊、羅技電子於T.T.STATION所舉辦的「3D電玩大作戰」—帝國闇影、亡命暗殺令比賽暨中凌Helios 3D加速卡威力展示於10/12圓滿結束。總計三天來實際參與比賽的玩家超過二百餘人，從主辦單位所準備的免費贈品在第二天起即供不應求，可見玩家參與的盛況。

本次活動主旨，是讓玩家了解最新遊戲支援3D加速卡的情形，以及各項最新的遊戲周邊。活動在T.T.STATION寬敞的地下室活動區舉行，不時還有親切的免費巡迴飲料車替熱絡的會場降溫。從現場人員的解說以及動態的投影幕展示，參與者可以清楚的了解中凌Helios 3D加速卡的規格以及其威力；由羅技電子所提供的各型搖桿、滑鼠，使玩家直接體驗遊戲周邊所帶來的動感威力，Panasonic的螢幕，則忠實的將兩款支援3D加速卡的遊戲質感細緻地呈現在玩家面前。這次的活動，真正做到讓消費者「身歷其境、眼見為憑」。

此次展出的兩個遊戲「帝國闇影」及「亡命暗殺令」，都是今年最受矚目的3D電玩遊戲。「亡命暗殺令」在國外各雜誌都以接近滿分的評價勇奪編輯最佳選擇，遊戲的主角甚至將躍上電視螢光幕。而改編自任天堂64的「帝國闇影」更以超越電視遊樂器的3D視覺效果，讓在場的玩家嘖嘖稱奇，讚嘆3D加速卡的威力。

比賽在最後一天達到高潮，原本在第二天高懸的記錄，在最後一小時紛紛被擠下榜來。一位原本最有希望在「亡命暗殺令」奪魁的玩家，由於太過緊張，竟然在最後關頭失手，痛失冠軍；「帝國闇影」則是在各路英雄拿出各自獨門過關絕技後，才分出勝負。

最後比賽結果：「帝國闇影」部份是由台北的張皓翔先生以03：03秒的驚人成績過完第一大關、「亡命暗殺令」則是由中和的林澤宏同學以05：10的極速衝過第一個出口。兩人分別得到由松崗電腦圖書提供的四套休閒軟體及中凌科技所提供的Helios 3D加速卡乙張。

未來松崗電腦圖書將繼續和其他電腦週邊廠商及各大電腦賣場舉辦一系列的活動，讓玩家能透過試玩及觀摩的機會，了解遊戲相關軟硬體的最新資訊，請大家拭目以待。

想玩不花錢的GAME嗎？想看免費的雜誌嗎？想賺錢錢嗎？來這兒準沒錯！

應徵資格：

1. 會使用編輯軟體，不管是PE3、書中仙、漢書、記事本、WORD、WORD PAD等都可以，寫玩還得會想辦法寄給我們才行唷！不管是一般郵件或是電子郵件都可以啦！
2. 除了寫個1800字以外，還要抓圖喔！請抓15張圖，存成*.jpg檔一併寄回。

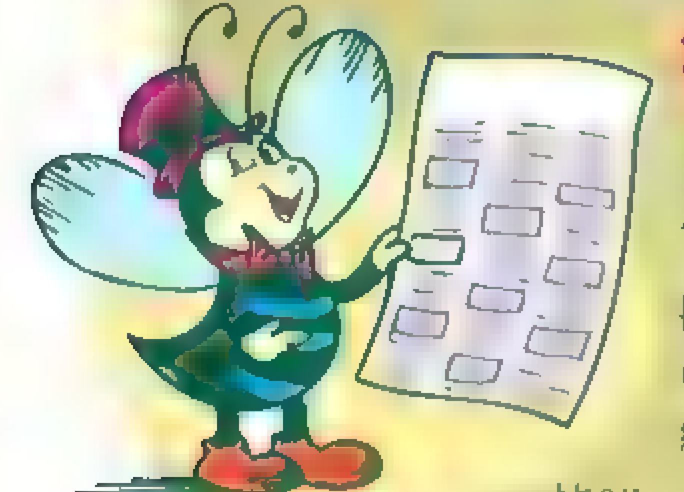
請在下列選擇自己擅長的遊戲寫吧！（恕不退稿）

- ●RPG：神鵰俠侶
- ●AVG：雙子星2
- ●益智：大富翁總動員
- ●博奕：正宗16張麻將2
- ●運動：請自己選一個擅長的運動遊戲吧！
- ●戰略：聖域爭霸
- ●策略：浪人傳說
- ●動作：毀滅巫師2
- ●飛行模擬：先進雄鷹

3. 另外徵求會玩日文遊戲的奇人異士，請您自個兒選套擅長的遊戲撰寫，字數與圖片數量與上面第2點相同。

（PS：必須看得懂遊戲內容）

大、小朋友的最愛－櫻桃小丸子



櫻桃小丸子學ABC的光碟軟體，除了擁有一般兒童有聲字典、字母學習機、發音練習器外，教唱英文卡拉OK，及強調實用生活會話是此片的一大特點，主要的目的就是讓小丸子活潑的性格，導引小朋友不畏懼學習英文的心理，激發語文潛能，讓小朋友自然而然的習慣兩種語言。

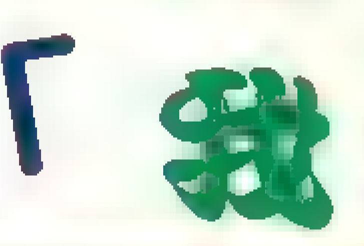
富爾特科技洽詢專線 (02)9129215

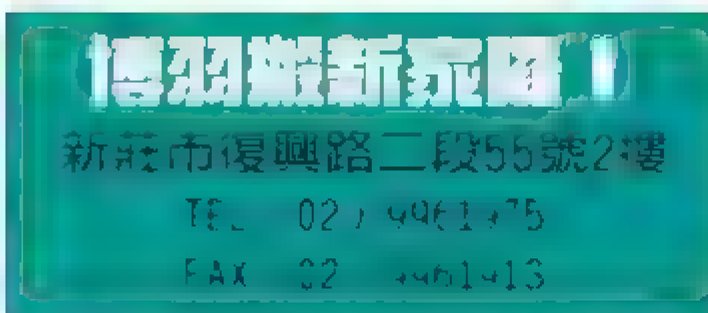
看VCD學英文，非常Easy、非常Life

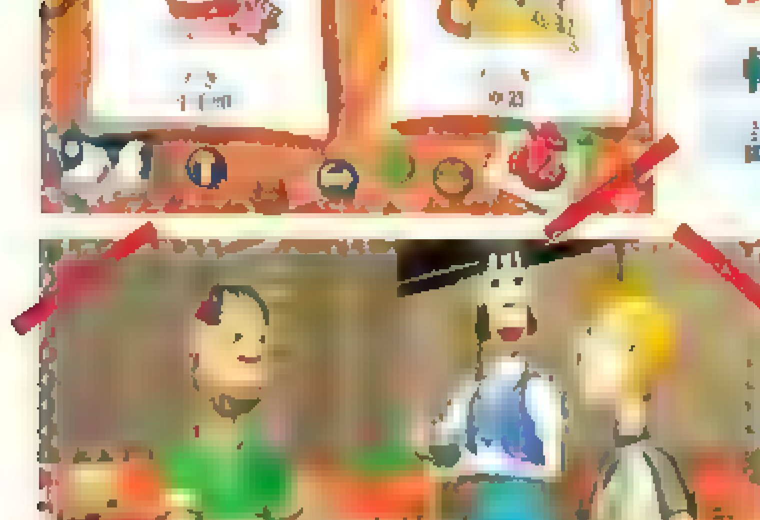
看VCD學英文光碟，是一套以電影為題材，應用電腦多媒體光碟雙向互動溝通方式，呈現多樣變化的英文學習新環境，玩家可邊看電影，邊操控暫停、快找、倒轉、字句重播等功能按鍵，反覆練習聽、說、讀、寫的能力。

消費者可在全省各大書局、電腦門市、資訊廣場選購此系列的超值光碟，除此之外富爾特自國外精挑細選，適合國內一～六年級學童，中文休閒幼教軟體響叮噹系列，目前已已經上市熱賣囉！

歡迎來到「我要學日文」的世界







您是否想學日文而不得其門而入？您是否想學好日文卻又不想用那些枯躁無味的學習方式呢？一個強調以輕鬆的遊戲方式來學習的日文教學軟體出現了！在這裡「無聊」的學習不再是沒有進步的藉口，令人發噱的動畫卡通、身歷其境的模擬對話、豐富有趣的遊戲，您萬萬不能錯過的日文教學軟體～我要學日文～。

我要學日文的特色：

輕鬆無壓力的學習方式，適合各年齡層，9到99歲都學得會

課程內容豐富，從日語起源、五十音介紹、單字到對話練習、遊戲等等不勝枚舉

將近2個小時，數萬張風趣幽默的卡通動畫，幫助學習者快速聯想記憶。

3D動畫模擬情境對話，可聽、可說、可進行角色扮演，營造日文學習環境

多種好玩的遊戲配合教學，寓教於樂，在潛移默化中慢慢熟悉日語。

特聘四位日籍老師全程配音，發音清晰、原音忠實呈現

網路夜未眠

生蠔法蘭克

各位讀者大家好, 這期的網路基礎教室生蠔法蘭克要和大家好好地深入談談有關於EMail的二三事。話說Email其實在網路世界中(尤其是InterNet)可說是最老牌的服務之一,Email的方便好用在近年來更是廣受大家愛用的主要原因,尤其在MIME的規範流行後,使得Email不只能寄出文字,更可以加上圖形、檔案、音樂等等的內容,其實用性可以說已經快要超過了傳統的郵寄信件。而收信的程式也愈來愈多樣化,收信方式也愈來愈方便,因此,只要是能上網路的人都應該好好體驗一下Email的好用之處。

有關於EMail收發有許多的方式,您可以在有收發能力的工作站或個人電腦上直接收發信,您當然也可以使用IMAP或POP3通訊協定利用一台收信主機來收信,再把信件在您上線的時候一次捉回您的個人電腦上;同理,發信的時候也是利用某台主機的發信功能幫您轉寄。當然,您一定想不到,在更早期的時候,發信還可以自行指定信件繞道方式。因此,在我們使用市面上這麼多種信件收發軟體前,我們得先好好地看一看Email的原理以及運作方式,這樣一來在多變的網路環境當中才不會被一堆EMail帶來的問題搞得心煩意亂,當我們拿到一個全新的EMail收發軟體時也不會被一堆功能表弄得暈頭轉向的。

對於網路上任何一台工作站而言,Email的基本動作其實不太難,就是收信和發信而已,在工作站收到信件後會依收信人的帳號放入該收信人的存放區中,再把信件其它欄位填入該填的內容,如寄信人Email位址欄以及信件內容等等,於對於收發系統而言,它並不須要知道這封信是否有包括多媒體內容或者是是否有附加上其它的檔案在。甚至您的收信主機通常也不會檢查寄信人的Email位址是否是真的或是假的。這也就是很多情況之下您會收到一堆來源位址爲假造的信件的主因了。但是是否這樣就追查不到元兇了?那可未必,InterNet上最注重的就是系統安全,這麼多工程師怎麼可能讓這種小蟲蟲破壞InterNet的安全性質呢?在以後的段落中馬上會爲您解說追查元兇的方式。

按RFC中的規定，電子信箱的地址是如這樣的格式:<帳號>@<主機IP或主機名稱>，咱們TANet的BBS又另外定出了BBS專用的InterNet信箱格式就是<BBS帳號>.bbs@<bbs站IP或主機名稱>，一般而言，Email系統的運作都是在接收到信件之後加上特定的系統資訊(這個部分就叫做MailHead，翻成中文就是信件標頭，包括了很多重要的資訊)，接下來，放入收信者在系統的信箱目錄，再由使用者本身的讀信程式放到使用者目錄或使用者自己的電腦。

現在讓我們看看信件的標頭中有什麼應該注意的資訊:

1.Received: 這個欄位會記錄了所有參與轉信的路徑，以圖例中的信爲例，大家可以看到有二個received欄位，代表經過二台機器轉信過，第二台機器是由(請注意，路徑之中愈後面轉接的機器所加的標題在愈前面)gate.beol.net向筆者的主機送信，而原發信的機器則是在第二個received欄位中所記載的rocketmail.com這台機器，而且是由208.136.4.18這台機器向rocketmail.com要求發信的。那麼發信人帳號呢？大家注意上面的From欄位寫著treesformeplease@rocketmail.com這位仁兄，但是由下方rocketmail.com主機的記錄則顯示是由208.136.4.18這台機器的使用者寄信給treesformeplease@rocketmail.com這位仁兄，這位仁兄再把信件轉到筆者的信箱中的。所以正確的發信路徑應該是208.136.4.18(八成是一個撥接點)->treesformeplease@rocketmail.com->gate.beol.net(應該是rocketmail的上游單位對外主機)->筆者的信箱。爲什麼會如此轉來轉去呢? 因爲InterNet早期的路徑功能不是很好，各網路間的頻寬也不夠，所以Email才提供了這種轉來轉去的方式，這條路不通就換那條。

2.From: 這個欄位會記錄發信者的Email位址，但是這個欄位是可以假造的，所以最好看Received欄位的轉信記錄來確定。如果這裡的位址有疑義請以received欄位的記錄爲主。

3.Reply-to: 如果您按下回信鍵，這封信就會回到這裡登記的Email信箱。同樣的，這個欄位也是您高興亂填什麼都可以，非常容易假造。

4.Date: 每一台機器幫忙轉信的時間，幫助您了解信件在何時轉過或接收。

所以，只要能讀懂信件標頭，您以後就不必害怕被不明人士進行長久的信箱轟炸了。現在的ISP的都上線記錄，只要您知道對方的上線時間和IP，就可以檢具實際的垃圾信件記錄向ISP公司要求警告該使用者。

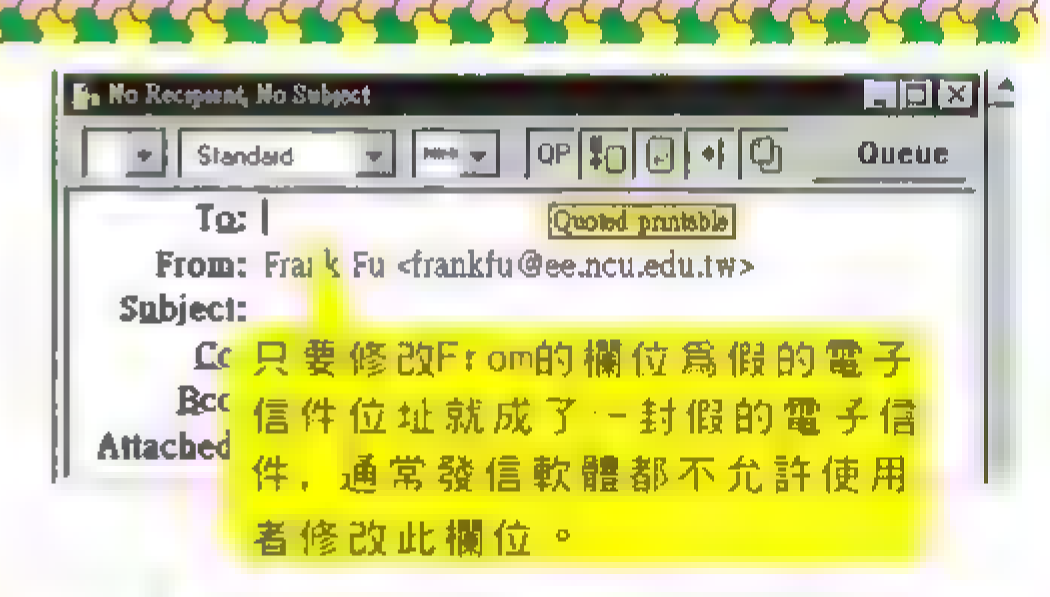
<圖例轉下頁>

Received: from gate beol.net (root@[207.24.204 20] (may be forged)) by mbox.ee.ncu.edu.tw (8.8.6/8.7.2) with ESMTP id UAA17269 for <frankfu@mbox.ee.ncu.edu.tw>;
Tue, 9 Sep 1997 20:03:03 +0800 (CST)
From: treesformeplease@rocketmail.com
Received: from rocketmail.com (4user418.theonramp.net [208.136.4.18]) by gate.beol.net (8.7.4/8.7.3) with SMTP id CAA16800, Tue, 9 Sep 1997 02:04:50 0400 (EDT)
Date: Tue, 9 Sep 1997 02:04:50 -0400 (EDT)
To: treesformeplease@rocketmail.com
Subject: From Tim: I will register y
FREE!
Reply-to: conserve@savetrees.com

gate.beol.net
rocketmail

筆者特別找了這封廣告信件當成例子，因爲它的轉信路徑有好幾層，通我們收到垃圾信件騷擾時這類的垃圾信都會是轉好幾次的，（除非發信人功力不太行）。這又扯出了另一個小小的問題，rocketmail的管理單位怎麼會讓使用者的信件轉來轉去的而不直接去寄？問題就在於這台主機上，筆者在寫稿的時候曾經接到主編來信，有讀者認爲這台主機値得介紹，筆者就介紹一下好了！這台rocketmail其實是一個免費的Email收發站，總共有mta1.rocketmail.com到mta5.rocketmail.com五台信件服務主機，您只要使用您在網路上的Email位址寄信過去申請（或者是利用他們的WWW登記介面），就會有一個帳號爲您收發信件，這個站台是由Fourm11所成立的，以筆者收到的垃圾信件爲例，發信人就是利用208.136.4.18這個接點上線，再利用一分maillist（信件名單）對所有在名單上面的人寄出廣告信，而且是利用rocketmail的帳戶來進行這件事的。事實上筆者從前已經介紹過這類的服務主機了，rocketmail還算是其中頗爲正常的！還有的主機是會幫您取個亂數決定的收信帳號，讓通信雙方都找不到對方是誰（也就是在信件標頭的地方順便把寄件方的資料"故意忘掉"）其實只要在ISP上申請上線的人通常都可以得到一個可以收發電子信件的帳號，又何必一定要在這類主機上申請呢？通常都是一些想要胡作非爲，意圖違規的人才須要這類的服務，所以大多數討人厭的垃圾信件以及Email炸彈都會從這類主機發出，所以其實這類主機是不太受歡迎的主機，在有些網路甚至拒收從這類機器寄出的信件，Rocketmail還算好，如果是像hotmail.com，在InterNet上已經是過街老鼠人人喊打了！一大堆的單位都拒收從hotmail來的信。如果您在這類的單位申請電子信件帳號的話，請您先有個心理準備，您的信可能會被退回來。

事實上要發出假造的信件（也就是發信人位址爲假的）是很簡單的，但是只要對方看一下信件的標頭就註定要破功了。有關於垃圾信件的問題，在InterNet上長久以來也是一大問題，大多數的垃圾信件都是一發數萬封的，常常會把網路對外的頻寬吃光，甚至有可能造成對方的機器當機，對於身在免費學術網路上的人來說或許還好，對於Modem用戶那可不妙，您的電話費全部被拿來傳一些沒有用的東西了！還記得前一陣子，有位垃圾信件的件者就開了一個大玩笑：大部分的廣告信都會在其後註明如果您不想再接到該公司的廣告請回信回去，並在標題中註明不再想看到該公司的廣告，該公司會停止再對您發信。但是那位仁兄偏偏玩了點小技倆，只要有人回信，就自動再轉到名單上的另一個倒霉鬼那裡去，轉眼間，一堆互相指責夾雜著叫罵的信件就在台灣各網路間飛來飛去，一直到各站站長出面要求大家停止回信爲止。所以現在您再接到廣告信的話，大可以不要理他們了！省得又中陷阱！由於現在有些人專門利用網路上的News討論區收集名單，只要您曾經在News或BBS上發言，都會被收進名單之中，他們再把名單販賣給某些公司，所以您收到垃圾信的機會是比以往大很多的！建議您最好不要利用您的Email帳號參與討論，請多多利用學術網路上的BBS站，在BBS站上如果有過大的垃圾信件您可以先不要下載。那麼，這些傢伙又是怎麼發出假信的呢？現在讓我們做一點小



小的試驗就可以分明了！Email的服務有個名字叫SMTP，在TCPIP中占了第25個port，所以請您先在工作站上輸入：telnet <某某主機> smtp 或者是在netterm中把port改成25，至於主機IP，請您選一台有寄信能力的工作站即可！您會發現對方的寄信程式已經和您連線並向您問好了！接下來，您可以打help，按下enter鍵後，如果對方的寄信程式沒有把這個指令關掉的話，您可以看到一票的指令列表，只要利用這些指令，您就可以任意地寄信了！我們把這些指令介紹如下：

1.HELO：對方會向您問好。

2.mail from：使用mail from:<寄信者位址>先指定寄信人的位址，您可以亂塡一通，不過有些工作站的寄信程式會去檢查您塡的位址是否有該主機的存在（但不檢查在該機器上有是否眞有這麼一個人）。

3.rcpt to：使用rcpt to:<收信人位址>指定信件將寄到何處。

4．data：輸入data後按enter即可以貼上信件內容了，信件內容請先輸入好再用剪貼功能貼上，因爲此處沒有編修功能。如果信件已經輸入完畢，請在下一行一開頭按下<.>(英文句點)，然後直接按下enter鍵即可寄出。

5．expn：使用expn加<使用者ID>可以檢查這台工作站上是否眞的有這位使用者的存在。在很多情況下這個功能比finger還實在好用哦!

當然，筆者介紹這個原理不是叫各位去亂發假信，(反正只要按著信件標頭找人，一定跑不掉)而是讓各位了解一下寄信程式的工作方式，請各位不要玩過頭囉！帳號被停可不是好玩的事哦!

魔電族必修學分：離線讀/回信

連上網路看信回信、看新聞發表新聞固然很方便，但是對於Modem的用戶而言可是一件不怎麼划算的事，花在打字上面的時間實在是太多了！如果能夠離線發表文章或離線讀信那可就太好了！所以POPMail及IMAP就應運而生了。

這二種網路服務都是爲了讓使用者能夠不telnet上主機就管理主機上的信箱用的。POPMail現在到了POP3的規格，是屬於很早就開始發展的協定，所以很多的主機都提供了POPMail的服務，包括了所有的ISP主機以及大部分學術網路上的大BBS站及工作站。您可以利用POPMail及IMAP的方式一次拿回您所有的信件便馬上切線離開，在您回完信件之後再一次全部送出，可說是非常方便。當然IMAP身爲較先進的協定當然有比較強的功能，比如說可以不要一次把所有的信件拿下來，也可以對信箱中的各收信匣及舊信做整理，不像POP3一樣，用一次就一定會把信匣中的所有信件給捉回來，並且在工作站上全部砍掉，一封也不留(當然，這個部分是看程式而定的，筆者系上的BBS站就不會砍掉信件，蓋寫程式的學弟不爽砍也!)。對於想利用BBS發表公開討論件信的人而言，EmailPost也是一項大部分大站都提供的功能，只要您參看每個站的SYSOP或站務公告都可看到，事實上，大多數的站在程式撰寫時都會參考目前大家的作法是如何的，所以幾乎各個站都是一樣的方式的！大多是利用在信件前端加上幾行控制碼即可，比如：

#ID:<接您在BBS上的ID>

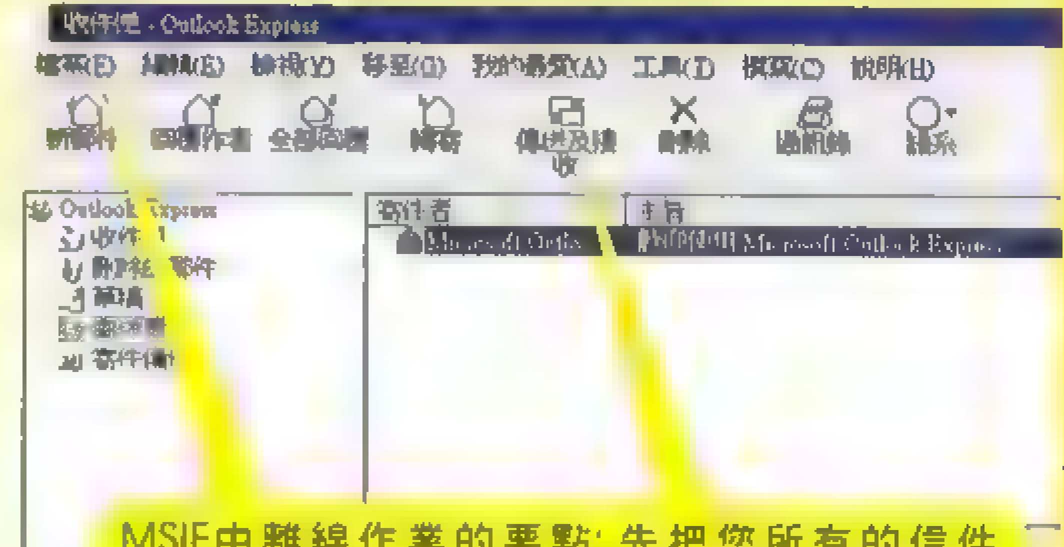
#PASSWORD:<接您的密碼，注意，別讓他人看到您這封信哦!>

#BOARD:<您想在那一個版發表文章>

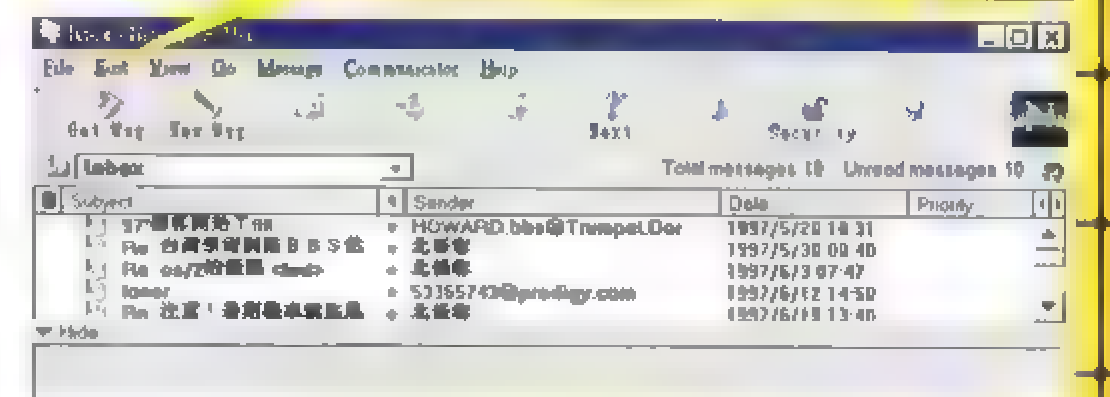
#SUBJECT:<文件標題>

後面再加上文章內容即可。當然，實際上的控制碼請您參考各站的公佈。

好的，我們再把焦點拉回POP上，離線發信的程式有很多，包括了MSIE中的OutLookExpress、Netscape中的Mail功能及著名的信件軟體EudoraLite及Pro，lite版的Eudora(也就是"簡易版")在各大FTP站上都可以看到，您只要在winsock/mail的目錄中幾乎都找得到，而且功能也只比專業版差了一點點而已可惜就是沒有中文化，所以有的時候得要動點小手腳才看得到中文。我們先看看在MSIE及Netscape中如何離線讀信：



MSIE中離線作業的要點：先把您所有的信件全部拿回來後即可以先把撥接切斷，在您發信或回信完後，請用<檔案>功能中的<稍後再送出>來結束。最後再利用<傳送>的功能一次送出。在Netscape中也是一樣的。

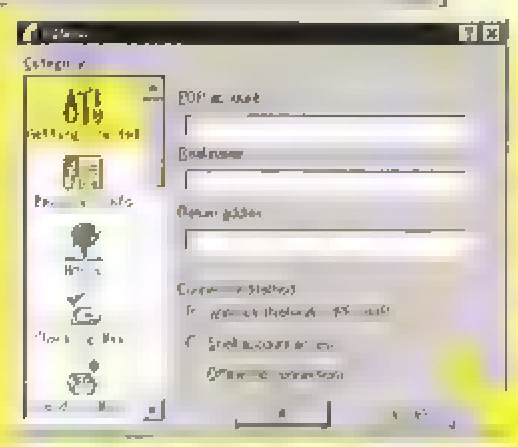


無論是MSIE或Netscape都有離線作業的功能，因爲這二套程式都是爲了一套程式上網打天下的使用者所設計的。並且二者也都同時支援IMAP以及POPMail，POP雖然較爲普遍，但是實際上而言是非常簡易的東西，只要一連線上您的收信主機就會一股腦把信匣中全部的信捉回來，所以如果您的收信主機不會自動幫您砍掉拿過的信，請您務必記得自己動手，否則下次上線又要再重新捉一次哦!

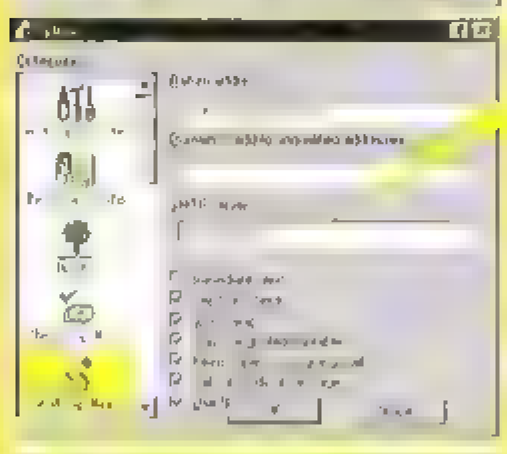
Eudora設定大全

EUDORA LIGHT 3.0

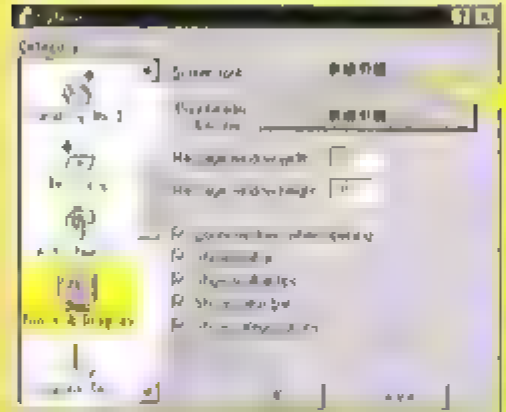
Eudor a在目前為止仍然是相當好用的收信軟體，最主要的是它是一套免費的共享軟體，就算是它的專業版也有許多人進行破解，導致使用者日多。本期在光碟之中便收錄了Eudor a的L i t e版給沒有使用過的讀者們試用看看。



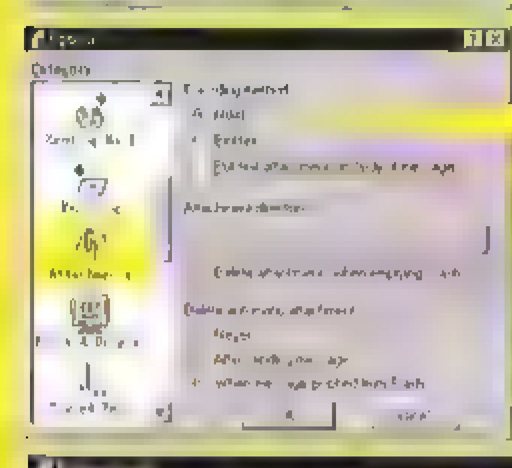
開始設定：在POP account中填入您的Email位址，再在Realname中填入您想用的名字。並在回信位址中填入您的正確回信位址。在下方的連線方式中可以選擇No-connection。如此一來在連線前Eudora都會先提示您要不要連線。



在Check Mail選項中最重要的選項就是定時自動檢查是否有新信件以及自動放棄下載過大信件，可視需要調整。

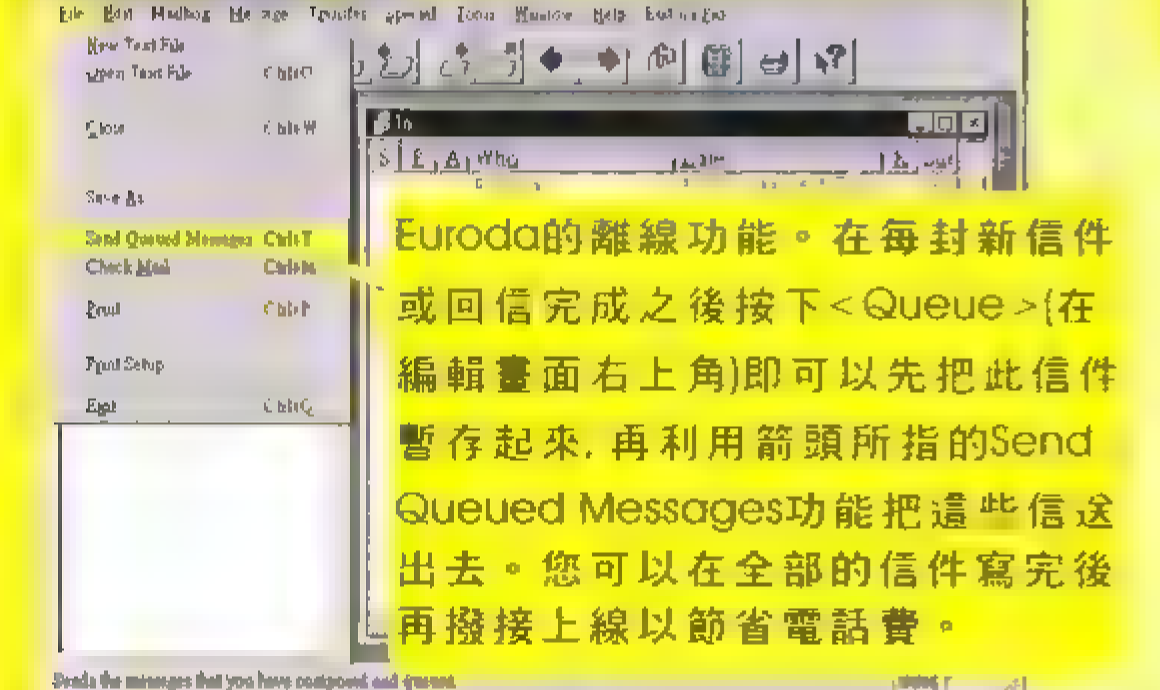


接下來選到Sending Mail選項，把SMTP server填入您的收信用工作站比較適當。接著把Immediate Send關掉，如此就不會立即把信送出。

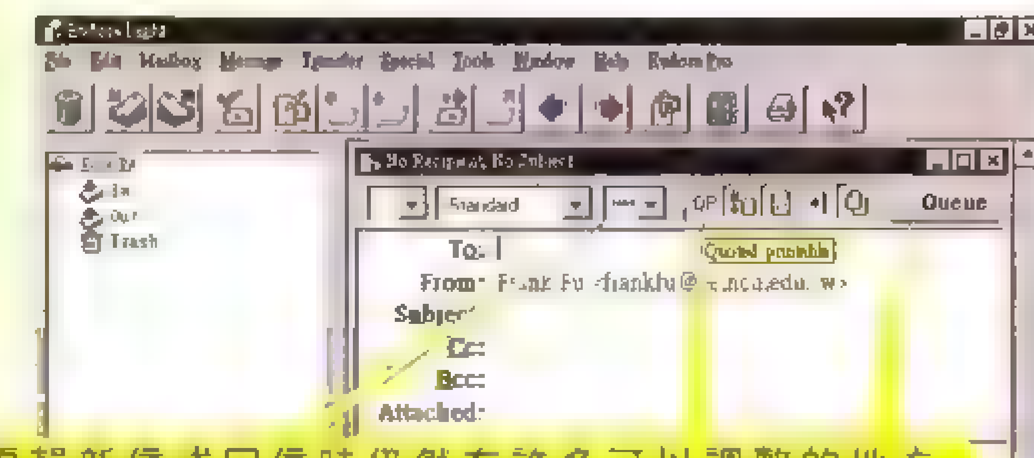


想看到中文字可記得要到這裡把字型調整為中文字型哦！不過我們所用的是英文版的EudoraLite所以只有信件標題看得到中文。若想在信件內容看到中文，請在編輯信件或閱讀信件前打開任何一種中文輸入法即可。

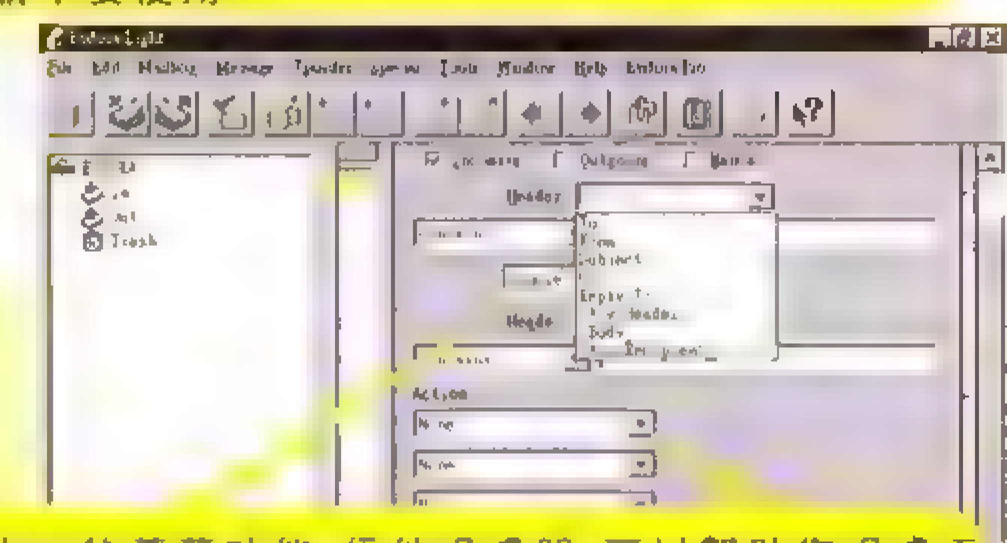
在Attachment(信件附加檔案)的部分當然是選擇目前的標準MIME編碼規則囉！



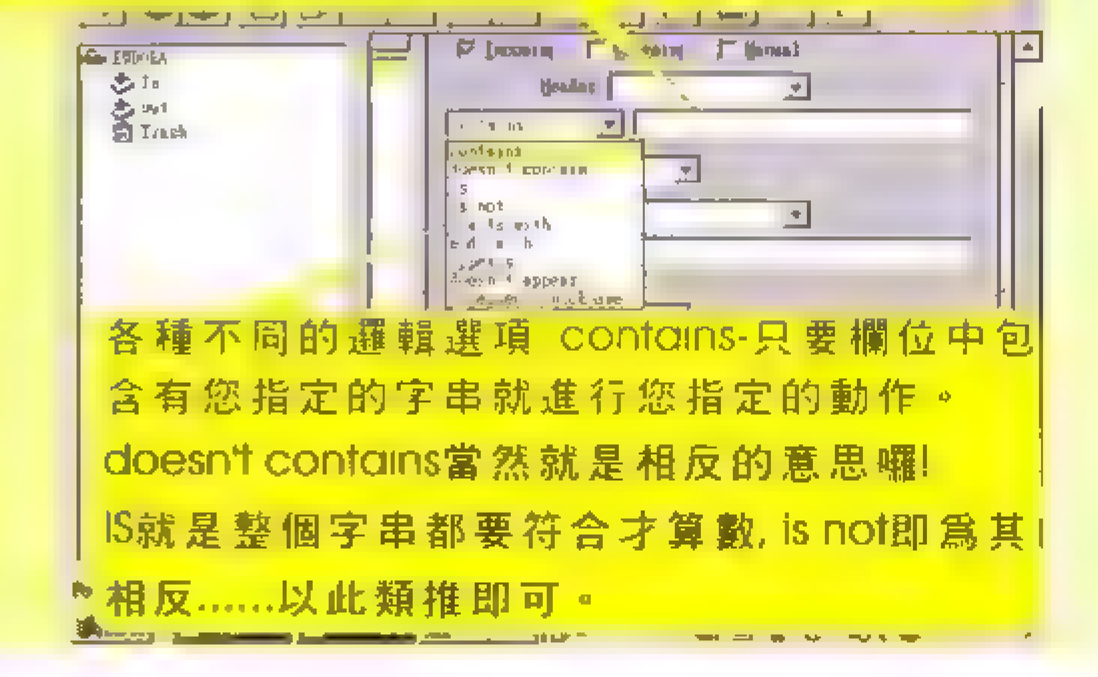
Euroda的離線功能。在每封新信件或回信完成之後按下<Queue>(在編輯畫面右上角)即可以先把此信件暫存起來，再利用箭頭所指的Send Queued Messages功能把這些信送出去。您可以在全部的信件寫完後再撥接上線以節省電話費。



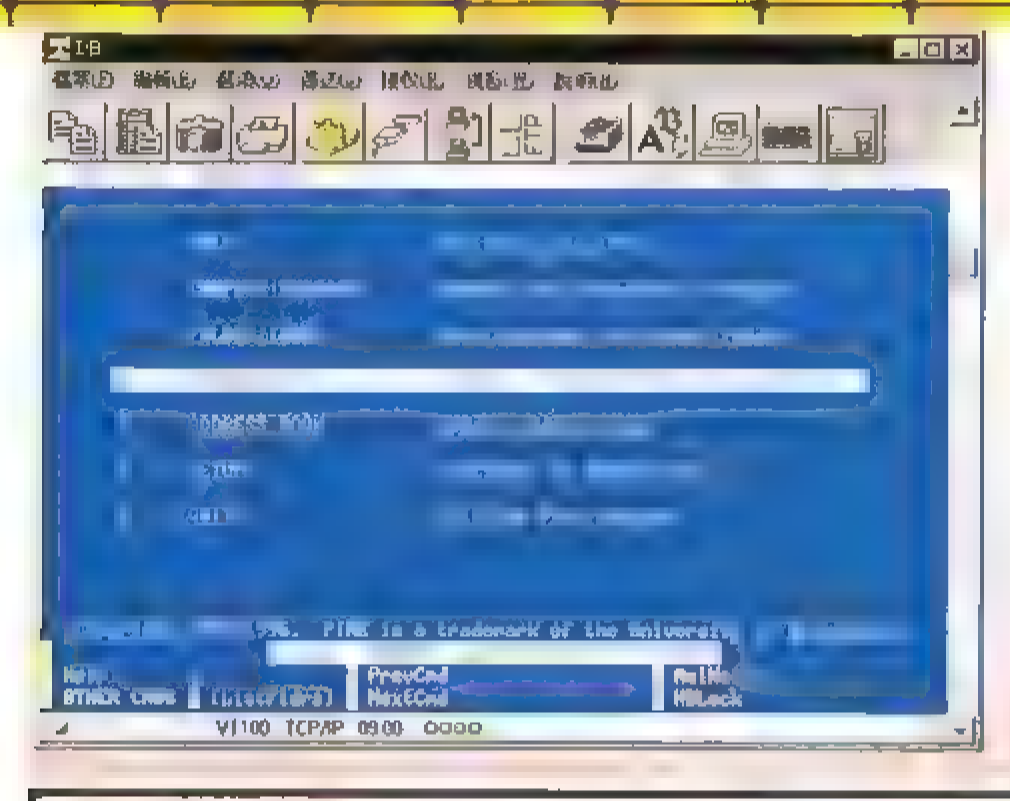
編輯新信或回信時仍然有許多可以調整的地方，比如說多媒體信件的選項(如果您照著前面的設定那麼預設應為MIME)。另外第二個箭頭指的QP按鈕如果按下就會自動在信件內容中使用QP編碼法，如果您要寄信給住國外的朋友怕中文傳不過去的話請打開QP編碼。但是此編碼對於大部分使用BBS文字介面讀信的人來說反而會造成無法閱讀的困擾，所以若是要在News或BBS上發表文章請不要使用。



Eudora的菁華功能 信件過濾器，可以幫助您過濾不想看到的信件。目前為止只有Euroda及Netscape等，才有專業的信件過濾器。如圖中所示，信件過濾器的運作原理就是利用信件標題或內容中是否包含有您指定的字串，在Eudora您可以指定四種不同欄位的信件標題並且有數種邏輯配合多種不同的過濾動作，真是相當地好用！舉例而言，在上方箭頭所指的欄位處您可以指定<From:>欄位，再於它左下方的欄位選擇<contains>，右下方的空欄中填入hotmail.com，接著到Action中選擇刪除，如此一來，只要任何從hotmail.com寄過來的信一律會被砍掉。



各種不同的邏輯選項 contains-只要欄位中包含有您指定的字串就進行您指定的動作。doesn't contains當然就是相反的意思囉！IS就是整個字串都要符合才算數，is not即為其相反......以此類推即可。



另外，在工作站上也有許多的讀信軟體，有的時候我們不見得適用Eudora等收信軟體(比如說您想在別人的電腦上面臨時讀一下自己的信件，若是把自己的信件放在別人的電腦上好像也太沒隱私了一點吧!?)左圖中所介紹的就是一套叫做pine的讀信軟體，它的使用方式和BBS可說是一模一樣，在您登入工作站後在UNIX的系統提示下輸入pine即可。進入pine後就可以利用游標上下選擇，進入<folder list>後再進入Inbox就可以看到您的新信件囉!Pine除了對於多媒體信件的閱視能力比較差外，功能可是一樣不缺哦!用了您便知道!

網路新聞

給我報報

生蠔法蘭克

網路炸彈客、網路軍火商卯上網路原始人 社會大眾應慎防受不實言論誤導白色恐怖

生蠔法蘭克現場報導

前幾天正在忙著本月稿件之時，正巧發生了一件事，使得筆者和中大計算機中心主任被一堆記者包圍了一個下午，正是因為交通大學的某位學生在該系網頁上介紹製作炸藥的方法，而在最後的連絡人地址上寫著<xxxx>@bbs.ee.ncu.edu.tw(前面的xxxx為保護當事人為假名)，因此地檢署和記者們展開了一方互通聲息的大猜謎遊戲，一大群記者們直衝中央大學而來急著想知道是那一位學生繼軍火教父之後會成為網路犯罪的先鋒。事實上筆者和TVBS的記者談過，TVBS本身的記者在台北總公司動作很快，在交大關閉該網頁之前已經看過那個網頁了，但是仍然衝向中大來，完全無視於他們輸入的網址是http://www.csie.nctu.edu.tw!因此筆者還向多位記者解釋了一下什麼是BBS、什麼又是WWW、什麼又是放個人Homepage的帳號。當日下午檢查官則在交大得到正確答案後相當滿意地離去，留下無事的記者們在中大和筆者及主任有說有笑。

先姑且不提這件烏龍事件的好玩之處(這會得罪我們的檢查官)我們應該先來看看這幾件看起來很聳動的案件到頭來都是如何結尾的。軍火教父的網頁其實是翻譯美國某合法軍火商的產品型錄，如果您在他的訂購選單上按下按鈕，您會立刻連到美國該廠商去，因此雖然鬧得很大，但是馬上不了了之。而這次的網路教導製作炸彈網頁，則是譯自國外的各文件，目前正在調查中。然而知識的傳遞是否為不法?這一點是相當值得我們注意的!在希臘哲學開山祖師蘇格拉底被以"妖言惑眾"處死之後，世界史上就常可見到類似的案子，在檢查官及法務部口口聲聲地試圖對這類行為斷罪同時，身為認識網路社會的新人類們更應該注意這後面的涵意:

1. 人們對於不了解的事物都是不信任及恐懼的。因此在這次教導炸彈製作的網頁出現後各大媒體像是撿到寶似地大幅報導，完全沒有注意到在各大圖書館都有這類書籍的存在。如果您是馬蓋先迷的話，相信更不會忘記馬蓋先不知示範了幾次利用手邊的材料製造炸彈的方式，台視的節目部經理是否曾因此被約談過?

2. 知識的傳遞並不違法。醫學課本中的解剖學正是殺人傷人的最佳學問；電機的各類知識如果活用可以製造出多種強有力的武器....是否有人有權去決定某種知識的傳遞是不合法的?

3. 在網頁上看一看就可以成為高手!?如果一個沒有經過訓練的人在網頁上看到任何的專業知識就可以學會，那麼大家何不全部在網路上上學就好了!?找幾個WebPage的寫作高手就可以教育全國民眾成為高知識分子，何樂不為?因此針對某些人以保護心智未成熟的人為由意圖定這些案例的罪，識者只能一笑置之。

針對最近的網路事件，法務部特別在網路上設檢舉信箱，法務部的決心固然可取，但是我們更要慎防在社會大眾的無知之下使之成為白色恐怖的開端!近來也有人倡言要訂定網路犯罪法，筆者則認為此為多此一舉，目前的法條引申至網路上並無不適用之處，試圖制定網路法，只會讓美國剛剛判決國會網路言論管制法案違憲的大法官搖頭一笑而已。

註:[illegible]行為，身為大法官[illegible]我們不能讓政府越過這條線。

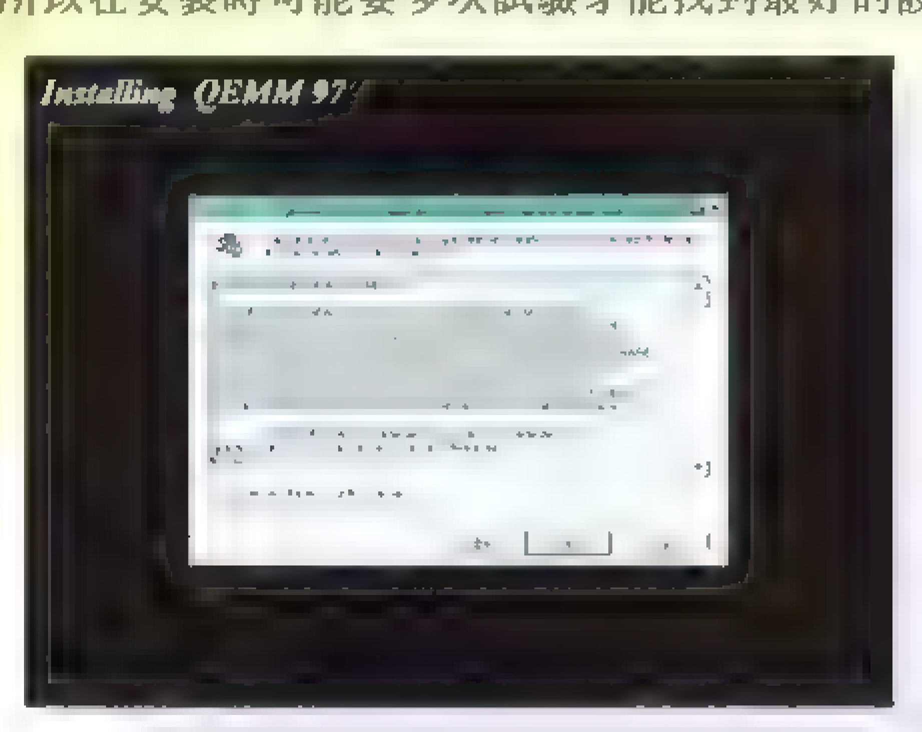
軟硬共合國

阿Q正傳

生蠔法蘭克

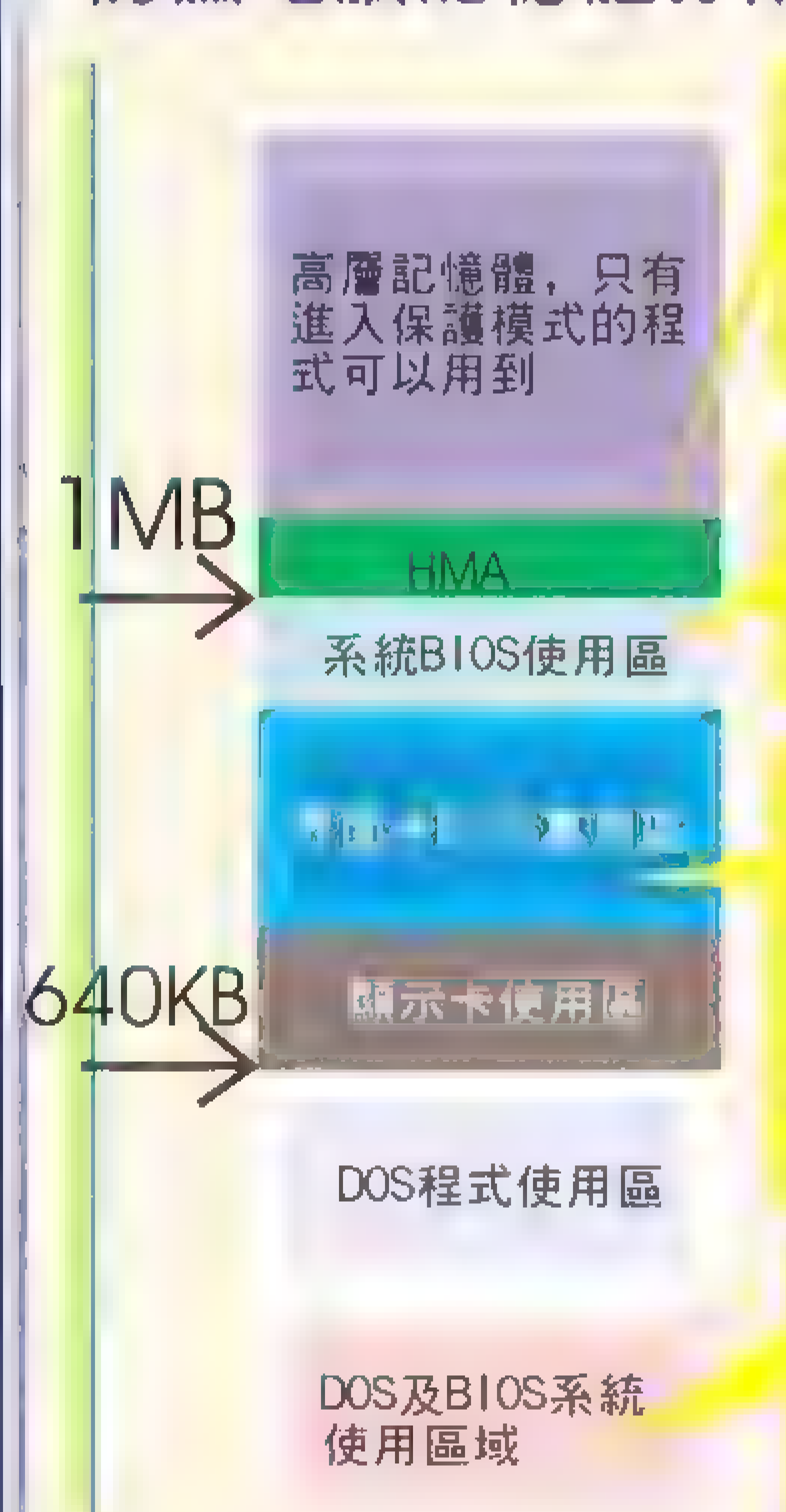
講到QuarterDeck公司每位Game的玩家一定都多少知道，這家以系統管理程式起家的公司在挖掘系統秘密上的功力可說是世間少有，其成名作品就是QEMM這套產品，從早期的286NEAT開始到現在，QEMM一直是電腦玩家們向640KB記憶體上限挑戰的神兵利器，當然，在Win95出現後，QEMM也出了95專用的版本稱爲QEMM97，提供了比以往的QEMM更多更穩定的功能。當然，QuarterDesk公司也出了其它相當好用的系統管理功具，本文就拿Qemm和CleanSwap這二套相當重要而且好用的軟體。

有經驗的玩家們都知道「QEMM用得好，記憶體要多少有多少」，QEMM97除了提供了多項好用的記憶體管理功能外，在這個版本也改爲標準的圖形設定界面，您可以輕易選擇各項設定值。當然，爲了在Win95下發揮最大的效能，QEMM97也作了一些調適分爲二個部分，第一個部分是在開機時就在Config.sys中載入的部分，第二個部分就是在Win95載入後也跟著載入的記憶體管理裝置。由於QEMM的安裝牽涉到許多的硬體及軟體配合度的問題，所以在安裝時可能要多次試驗才能找到最好的設定法，



雖然QEMM公司提供了自動找尋最佳設定的最佳化程式，但是由於主機板設計、BIOS版本等等問題往往會當機多次才能設定完成，所以本文也將對這些特別搞鬼的設定做一些經驗交流。

認識電腦記憶體分配



位於1MB之後的64KB記憶體只要把X86CPU的A20打開即可在一般定址方式下使用到。此處爲QuarterDesk公司首次發現並在產品中使用。

用來放置主機板BIOS及相關系統資料之處。QEMM利用Stealth技術可以將BIOS映射到其它地方。

自從NEAT出現之後就一直被拿來動腦筋的區塊。這塊位於640KB到1MB之間的區塊主要是拿來做爲各種界面卡及主機板的BIOS之用。又被稱爲JMB，在此處要榨出記憶體來尚稱容易。

存放DOS核心程式或Win95下的DOS核心及其它系統資料的區段。QEMM利用DOS-UP的技術把DOS核心大部分搬到UMB及HMA去。

在介紹QEMM的功能前我們先把我們的PC在DOS下(在Win95的DOS下也是差不多的)的記憶體區塊使用情況看一下，這樣就可以較容易了解QEMM如何來爲我們榨出記憶體來。

在386的CPU中，由於提供了V86定址及分頁定址模式，使得一般的16bit非保護模式定址的程式所用到的位址可以輕易地對映到實際記憶體中的任何一個位址，最妙的是還在這種情形下這些程式大多還渾然不覺。QEMM便是利用這種原理把原本應該沒有任何記憶體解碼的區塊對映到實際記憶體中的某一塊去，也就是說當程式以爲自己在存取UMB時，實際上CPU是經由記憶體管理單元的轉換在存取另一塊記憶區。

在這種情形下，圖中所列出的許多區塊原本是不能使用的就可以使用了。再加上QEMM使用了"偷天換日"的技巧讓BIOS也"消失"掉了，所以使用了QEMM後1MB前的可用記憶體會大增。

QEMM的安裝及設定要點

在QEMM97之中包括了幾大部分，第一個就是QEMM記憶體管理裝置的本體，而第二個就是DPMI的記憶體管理程式，第三個就是在Windows 32位元環境下使用的記憶體管理裝置，包括了磁碟快取的輔助管理及記憶體壓縮程式(這個部分曾經獨立出來販售，在台灣稱爲"阿Q免加RAM"。而所附的安裝程式在圖形環境下十分好操作，不必再像從前寫一堆Config.Sys中的敘述。我們現在來看看在安裝程式把壓縮檔解開並拷貝完成後，就會開始設定的動作，首先，程式會要求您在Config.sys中選一個選項來設定(如果您有使用多重選項的Config的話)接下來，就是如下圖的選擇設定:

Fill upper memory with RAM	○ No	◉ Yes		
Copy ROMs to RAM	◉ No	○ Yes		
Enable QuickBoot	○ No	◉ Yes		○ Timeout:
StealthROM method	◉ None	○ Frame	○ Mapping	
Set size and type of disk buffer	○ None	◉ Auto	○ Full:	○ Frame:
Reclaim unused shadow memory	○ No	◉ Yes		
Remove or set page frame address	○ None	◉ Auto		○ Address
Find ROM holes	○ No	◉ Yes		
Exclude Stealthing a particular ROM	◉ None			○ Address:
Reclaim top memory	○ No	◉ Yes		
Enable suspend/resume laptop	○ No	◉ Auto	○ Yes	○ Interrupt
Relocate extended BIOS data area	○ No	◉ Auto	○ Low	○ High
Setup QEMM for troubleshooting	◉ No	○ Yes		

FilluppermemorywithRAM：所謂的upper memory就是前述的UMB，QEMM利用386以上的CPU之特性把這些原本沒有RAM對映到的位址改成對映到某處的RAM，這樣一來這個原本沒有裝RAM的區段就變成可以使用了。不過對於有BIOS存在的部分這個功能並不做處理。

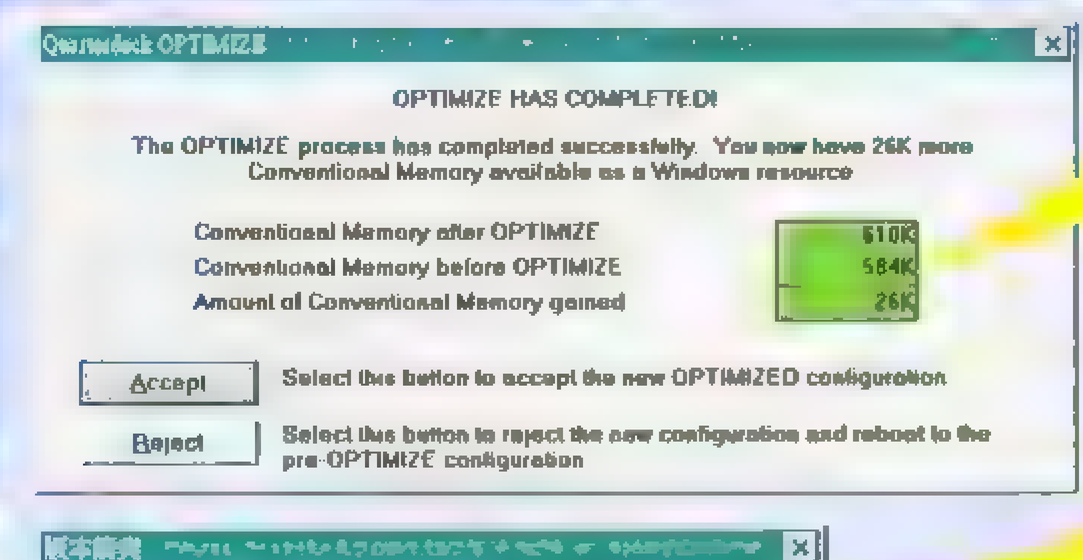
CopyROMstoRAM：這和主機板上的shadow是一模一樣的原理，因爲ROM的速度慢，RAM的速度快，所以若把BIOS ROM的程式COPY到RAM來執行就會快很多，當然，這裡的RAM在經過處理後，所對映到的真實模式位址和原本的ROM是一樣的。尤於這個功能主機板的shadowRAM就有了，通常不開免得浪費RAM。

EnableQuickBoot：讓您重開機時略過很多步驟而快速重開。

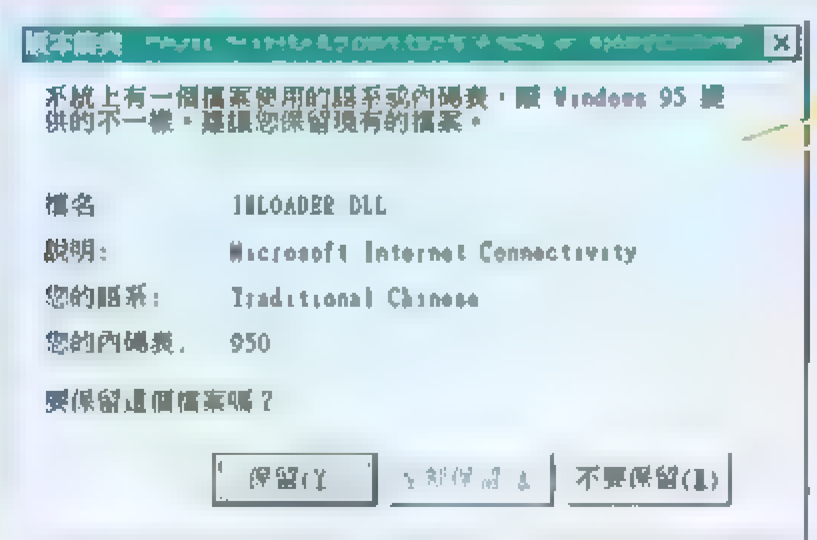
StealthROMmethod：這個功能是QEMM中最會引發當機等"不適症狀"的選項，但也是QEMM的菁華所在。所謂的StealthROM就是偷天換日的手法，利用記憶體位置映射讓ROM先消失不見，等到有程式呼叫BIOS的功能時再對映回來，由於這種先消失再打游擊出現的方式不是很穩定，所以常要避開某些區段才不會有問題。試想，當某個程式要讀取原本爲ROM的記憶體時，您怎麼知道它是要讀ROM的BIOS程式還是要讀您後來對映進去的RAM中所存放的程式咧？當然是有一些原則在，但不能保証百之百正確，所以就有可能造成當機或其它問題。比如說SCSI卡的驅動程式大多會直接讀SCSI BIOS的資料，若是被對映走了，那驅動程式可就動不了了！所以有部分區段的BIOS是要避開不能換走的，像筆者的主機板就不能把系統BIOS換走，不然會當機。Fram的對換方式和Mapping對換方式解說起來很是麻煩，大致上Frame的對換方式能榨出的記憶體比較少，可是在很多情況下由於BIOS的撰寫問題常會使得Mapping方式不能動作，所以只好試試Frame的方式了。

ExcludeStealthingaparticularROM：避開某一段特別的ROM位址不要對換RAM過去，就是爲了解決偷天換日所造成的難題。以筆者的經驗來說，若是使用Mapping方式偷換ROM造成當機時，您可能須要避開：1. F000-FFFF(整個主機板的BIOS都避開)或者F000-F800(只避開前半段)，或是F800-FFFF(只避開後半段) 2. 某張界面卡的BIOS位址，這可以使用QEMM中的MFT程式查出。

其它選項如DOS-UP(將DOS系統部分搬到UMB及HMA，比起原本系統中所提供的DOS=High，umb還要多省很多空間)等等，大多不會造成大問題，您可以直接選擇yes或auto即可。QEMM爲了95的32位元環境也準備了磁碟高速載入程式(修改Win95的快取部分動作)及記憶體壓縮的功能在這張選單中您都可以看到。在安裝及設定完成之後，QEMM還會爲您進行一次最佳化(Optimize)的動作，安裝程式會自動分析您的Config.sys中每個驅動程式該怎麼掛上才能榨出最多的空間給DOS應用程式。在數次的關機重來(中間或許夾雜著當機，沒關係，直接按RESET重開即可)，之後，您應該可以看到完成的畫面：



Optimize完成後的畫面。經過千辛萬苦多次的試驗後，QEMM終於為您榨出了各多的記憶體給DOS的應用程式使用。在Optimize過後通常可以有610KB以上的傳統記憶體可用。

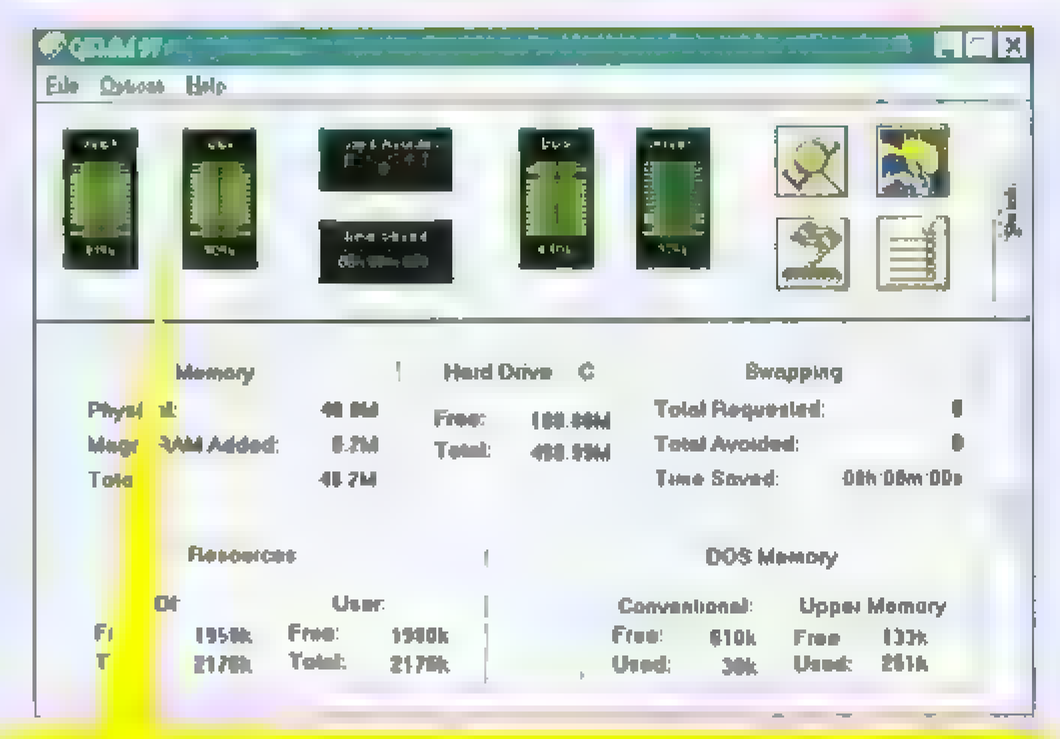


中文Win95的使用者在安裝中會遇到的一些小意外。由於語系不同的關係，所以在安裝時系統會警告您是否要置換掉這些檔案，請選擇<保留>或者是<全部保留>的選項。

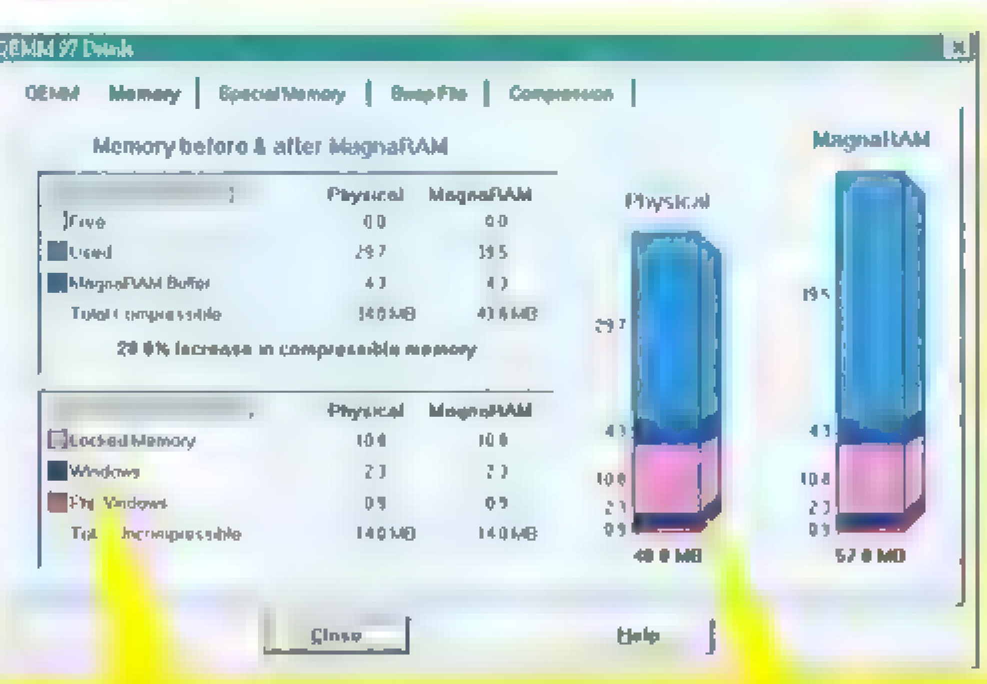
在前述步驟完成之後，恭喜您，您已經完成安裝了。現在您的系統中已經擁有QEMM尖端技術的支援了！在Win95的環境下，QEMM提供了：1．磁碟資料快速載入－把Win95的VCACHE部分功能修改過使得程式在載入時速更快。

2．記憶體管理系統－會將系統空出一段記憶體出來，當系統要配置及使用記憶體的時候就把這些資料壓縮起來，使得系統的可利用空間看起來變得更大。

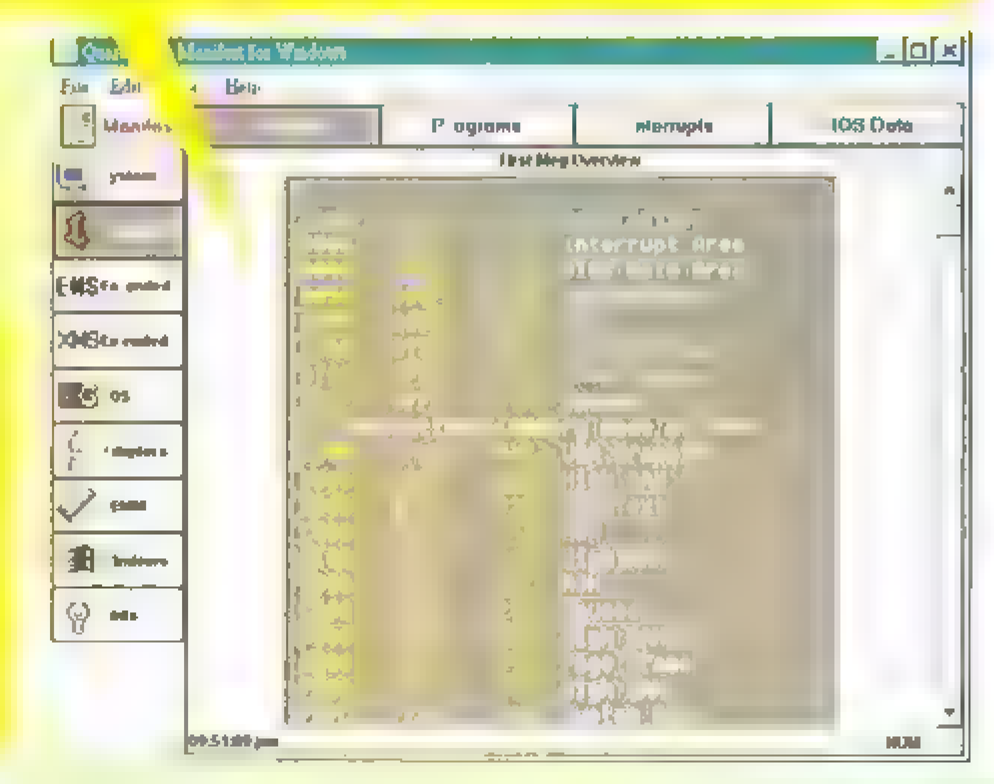
3．各種好用的系統監控程式。不但可以觀察您的Win95 GDI可用資源還有多少，也可以看出記憶體的使用量、使用情況等等。在QEMM各種先進高階的記憶體管理方式下，Win95系統也會變得更加有效率更加穩定。當然，前提是您的電腦CPU得要夠快、記憶體得要夠穩。QEMM雖然是阿Q一族，表現可一點也不阿Q哦！



QEMM安裝完成之後的主控台。在這裡可以啓動數種功能，包括了箭頭所指的系統資源剩餘量，以及QEMM為您省下的交換空間，由於交換空間都是要丟到硬碟上的，所以也可以省下因為硬碟而造成的速度差及時間浪費(下方的Time Saved就是計算所節省的間)。當然，也顯示了由記憶體管理程式(Magna RAM)所壓縮增加的空間。右方的四個圖案可以啓動四種不同功能的程式。例如每當您掛上新driver時就可以利用Optimize重新把Config最佳化一次。

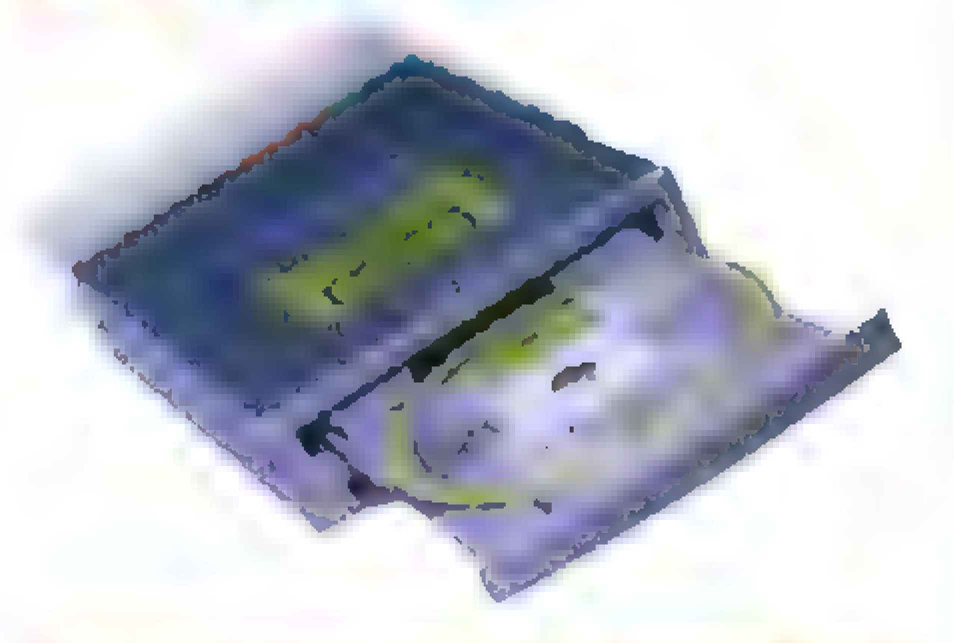


QEMM中從早期的版本就紅透半邊天的記憶體及系統資源管理程式：MFT，不過MFT最主要其實還是為了在DOS下觀察記憶體而設計的，所以Win95的記憶體使用情況及配置程式都看不出來。(DOS下的倒是很多)MFT也可以看IRQ等硬體使用情況。



Details選項所啓動的記憶體使用情況監視功能。從右方的柱狀圖中可以明白地看出在壓縮前後的記憶體可用數量對比起來總共增加了百分之28以上，從48MB增加到57MB左右，足足增加了9MB。如果記憶體使用情況都是拿來放一些可以大幅壓縮的資料(例如點陣圖，稀疏矩陣，音效樂資料等等)那麼壓縮的幅度會再增加下去。在compression的選項中可以看出記憶體壓縮的比例數據。

作者／Gorden.P



SMART 100X光碟機—光碟速度的極限？

唯讀光碟機（CD-ROM）已是目前個人電腦的基本配備了，許多新的軟體也都是直接燒錄在光碟片上，因此如果要安裝這些軟體，你的電腦就必須配備光碟機才行。自從光碟機普及後，消費者就不再只以擁有光碟機而感到滿足，進一步的消費者要求的是速度，以安裝一套MS-OFFICE 97為例，如果用兩倍速的光碟機來安裝與用24倍速的光碟機來安裝，所花費的時間真是有天壤之別。其實我們從消費者對光碟機速度的要求來看，可以很強烈的感受到消費者是永遠不會滿足的。就因為這種永無止盡的速度追求常常讓消費者處在兩難之間，比如早先買了八倍速的光碟機，用的還蠻高興的，但是隔沒幾個月16倍速的產品又出來了，再隔沒多久又進步到24倍速了。此時如果你看到同學用24倍速的光碟機玩起遊戲來超順的，你一定會有一個念頭，「趕快想辦法把八倍速的光碟機賣掉，換個24倍速的來玩玩。」如果能順利賣掉的話還好，萬一賣不掉又捨不得將這八倍速的光碟機報廢掉，怎麼辦呢？

為了幫讀者解決這個問題，本期我們要介紹一款新型的光碟機給讀者參考，這是精英電腦出廠的SMART 100X，這款光碟機號稱你買了後就永遠不需再考慮換光碟機了，知道為什麼嗎？在我們為你解開這個謎之前，先介紹幾個與光碟機有關的名詞，以便讀者能對光碟機有較完整的認識

(1) CD-DA（Compact Disc Digital Audio）

這是Philips公司和Sony公司在1982年發表的一份有關數位音響的規格書，一般稱為紅皮書（Red Book）。在這本紅皮書（Red Book）文件中記載有關音樂光碟錄製與讀取的方式及光碟片製作的方法與規格。到了1987年IEC（國際標準組織）正式發表了IEC908 CD音樂片的標準，使所有製造商與出版商做出來的CD可以在同一台Player上播放。

(2) CD-I（Compact Disc-Interactive）

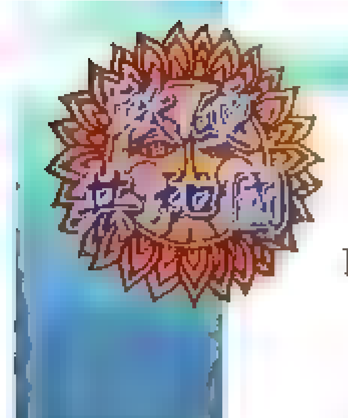
說到CD-I不能不提到Philips。1987年Philips繼CD-ROM之後又發表了CD-I。也就是綠皮書（Green Book）。書中規定了 CD-I 之錄製格式，Audio的Track數以及CD-ROM軌之外，更定訂了CD-I整個播放系統。

CD-I是一個自成一格的獨立系統，不需和電腦週邊一起使用，不須受制電腦作業系統的差異性。可以直接將多媒體產品導入家電消費性市場。美中不足的是CD-I並沒有想像中成功，其規格並沒有國際標準。光是Philips和Sony等廠家規範就不一樣。

1989年Philips延伸CD-I規格發表了CD-ROM XA（CD-ROM eXtended Architecture）。延伸CD-I規格，加入CD-ROM架構。CD-ROM XA搖身一變。變成CD-ROM多媒體加強版。CD-ROM加入了影訊，音訊標準。將應用軟體直接放在CD上。但是CD-ROM XA也沒有定訂任何標準化的電腦格式，其中具代表性的。就是目前還算是普遍的影音光碟（Video CD）其規範為白皮書（Write Book）。

(3) CD-R（Compact Disc Recordable）

CD-R其工作原理是將光吸收材料（如Dye）及光反射材料（如黃金）鍍在空白的基板上，經由雷射訊號的寫錄調變（Modulation），將CD格式訊號直接寫在片子上，省去複製唯讀光碟的製程。不過因為它的光吸收材料被破壞之後就無法復原，所以CD-R只能寫一次。



Philips公司和Sony公司在1990年共同發表了一份橘皮書（Orange Book），這是一份有關CD-R的規格技術文件，主要重點有三部份：

①CD-MO（Compact Disc Magneto Optic）：這是可抹拭（可重覆讀寫之意）光碟的磁光系統。

②CD-WO（Compact Disc Write Once）：這是只能寫一次的光碟片，亦即一般我們通稱的CD-R。

③CD-RW（Compact Disc Recordable reWritable）：這是於1996年新增的規格，主要是論及如何使光碟片再使用的科技技術。CD-RW看起來有點像CD-MO，但是又不盡相同，CD-RW必需透過一台可重復燒錄的燒錄機才能將資料燒錄到這種特殊的光碟片上（目前市價一片大概要八百多元）。

④ISO 9660：為規範CD-ROM檔案格式的正式標準，使所有廠家的產品有所依循。

⑤黃皮書（Yellow Book）：是製作CD-ROM的規格說明書。黃皮書定義了CD-ROM標準的實際規格。

⑥快取記憶體（Cache RAM）：作為光碟機內部資料緩衝區之用，通常由64KB到1MB不等。此緩衝區可儲存從CD片中預／溢讀到的資料，下次讀取時直接由資料緩衝送出去，速度會快很多。

⑦1/3 Stroke Access Time：意指CD-ROM本身資料存取的速度，而1/3則為以20分鐘為測試距離，一次完整1/3 Stroke Access Time則是需包含一次20分鐘距離之搜尋動作，以及讀取資料等動作，而1/3 Stroke Access Time其單位以ms計算，但其Access Time並未以CD-ROM倍速來計算。

⑧1/3 Stroke Seek Time：意指CD-ROM本身之搜尋速度，其1/3仍以20分鐘作為一測試依據，其一完整之1/3 Stroke Seek Time之動作為以20分鐘距離之跨軌搜尋動作，但由於並不包括資料之讀取，所以1/3 Stroke Seek Time其Performance（效能）比1/3 Stroke Access Time為快。

⑨光碟機的速度是如何算出來的：一般決定光碟機速度性能的主要因素有下列四項：

(1)資料傳輸率（Data Transfer Rate）：是指單位時間內，從光碟機傳送到系統的資料量，即KB/s，此數值越大越好。一般所謂的光碟機倍速即是以一倍速的150KB/s為比較基礎。所以12倍速的資料傳輸率為1800KB/s，依此類推。

(2)存取時間（Access time）及找尋時間（Seek time）：從某一點到另一不連續的點讀取資料所需花費的時間，稱為存取時間，以ms為單位。存取時間的數值越小越好，和一般所謂的倍數計算無關，但實際上對光碟機的性能有很大的影響。

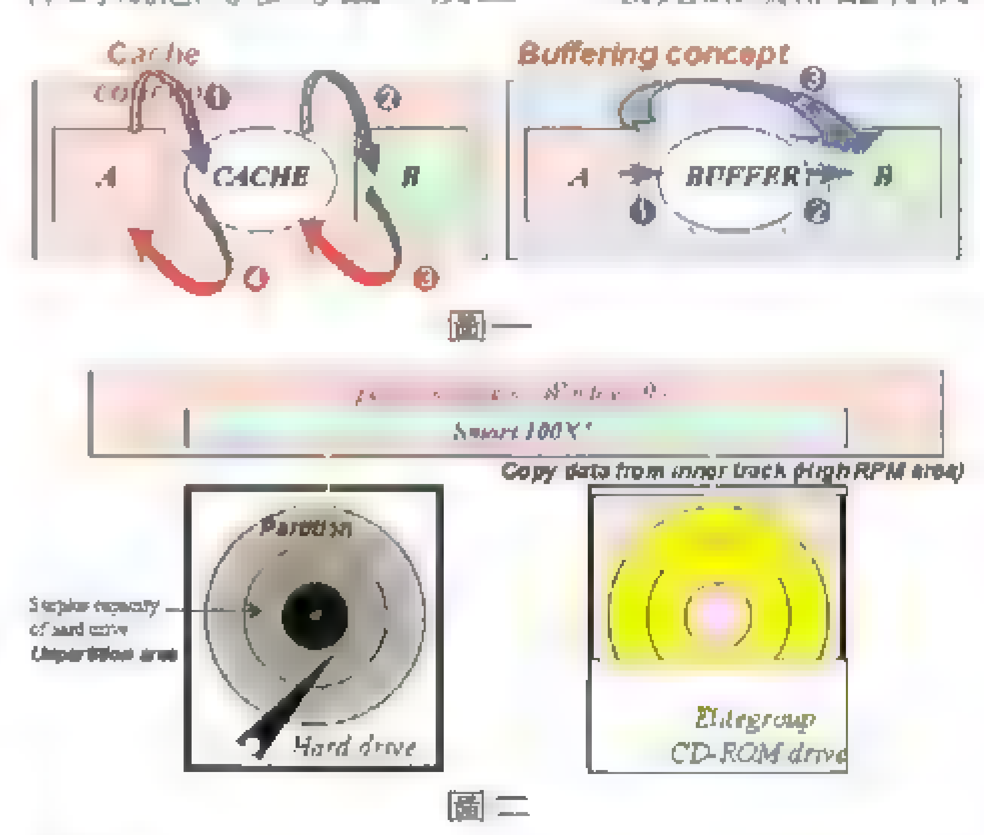
(3)Master及slave mode：在Master Mode的工作模式下，CPU可以有餘力去處理其它週邊的工作；但是在Slave mode時，CPU必須花費大量的時間來照顧光碟機，其它週邊的服務需求就必須等待CPU有空再行處理。也就是說，Master Mode可大幅提昇系統整體的效能及速度。

(4)快取記憶體（Cache RAM）容量的大小，介面（Interface）的種類以及資料讀取的準確度也會影響光碟機的整體性能。

接著我們來看看精英電腦出廠的這款SMART 100X光碟機，號稱買了它以後就再也不必困擾於是否要更換更快的光碟機了，因為這款光碟機的速度已到達100倍速了，這裡所謂的100倍速是說它已是和你所使用的硬碟速度一樣快了，不管你的硬碟是SCSI介面、IDE介面（ATA、ATA-2（EIDE）、Ultra-ATA（Ultra DMA/33）），透過這款光碟機所提供的驅動程式，就可以讓你的光碟機享有與硬碟一樣的速度。真的是這樣嗎？它是怎麼做到的呢？

SMART 100X光碟機的運作概念

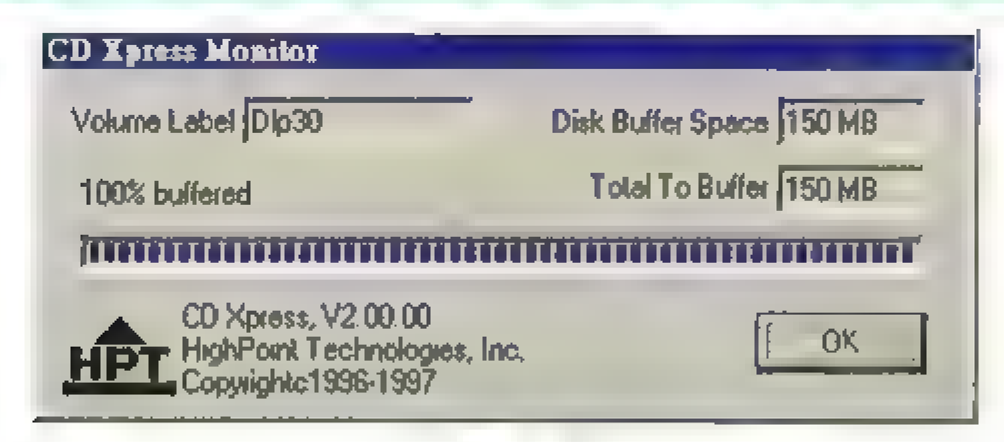
這款光碟機的實際運作速度是24倍速，它之所以能增快速度，完全是透過硬碟的幫忙，其運作的概念可參考圖一及二，一般光碟機都配有快



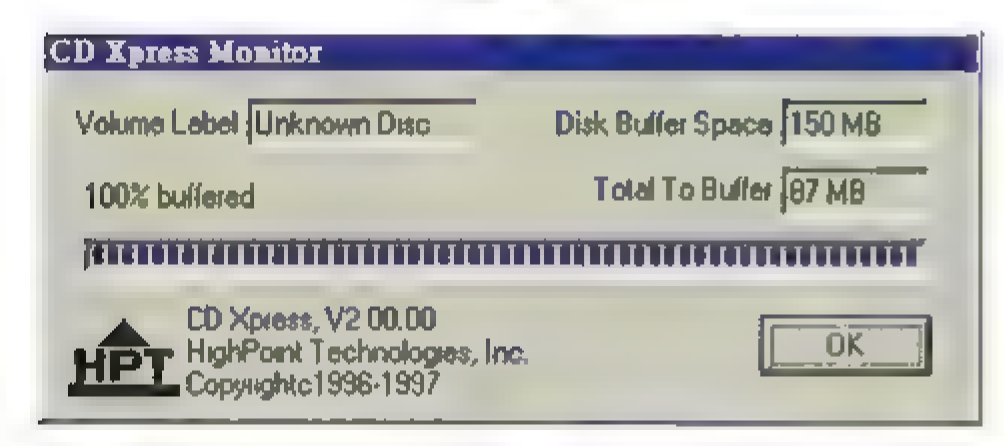
圖一

圖二

取記憶體（Cache RAM）作為光碟機內部資料緩衝區之用，通常由64KB到1MB不等。但是一片光碟片最大容量可達640MB，雖然有Cache RAM，但速度仍然提昇不了多少。因此精英電腦靈機一動，想到現在的硬碟少則2.5GB，多則4.3GB以上，對大部份的使用者而言，根本用不到那麼多的空間，為甚麼我們不將多餘的空間拿來當光碟機的緩衝區（BUFFER），這個緩衝區的大小可由使用者決定，如果使用者的硬碟可以挪出多餘的640MB空間，透過驅動程式的幫忙，它會在不影響使用者正常操作的情況下，暗地裡將光碟片上的資料載入硬碟的指定緩衝區中，此時你會發現光碟上的程式執行起來就像在硬碟上一樣快。這就是SMART 100X光碟機的運作方式。請參



圖三



圖四

考圖三及圖四，這是SMART 100X光碟驅動程式CD XPRESS背景載入光碟資料的狀況。

SMART 100X光碟機使用測試

①硬碟需求：在其說名書上有載明最少需大於 540MB，如果你的電腦只有一台 540MB 的硬碟，縱使你買了這款的光碟機，也無法享受到SMART 100X 速度的好處。不過如果有兩台 540 MB的硬碟就不需要擔心這個問題了，只要你的第二台硬碟容量留有 200 MB的空間，就可指定大概100至120 MB 的容量給光碟機做緩衝區用，玩起光碟遊戲順暢的很。當然硬碟剩餘空間越大越好（最大不需超過640 MB）

②管理程式載入的資料類別：SMART 100X光碟機的管理程式只會將光碟上的純資料載入硬碟，如果你放入的是一片音樂光碟，管理程式並不會動作。但是如果你放入的是一片含有音樂音軌的光碟遊戲，管理程式會自動分辨，只將遊戲資料載入硬碟，音樂資料並不會載入，因此你在玩光碟遊戲時（如有3D動畫的西洋棋遊戲），雖然空給光碟使用的BUFFER大小已達640MB，但是你仍然會看到光碟的讀取燈還是一直亮著，這是因為它在讀取音樂音軌資料，而遊戲資料則會直接從硬碟緩衝區讀取。

③管理程式的工作平台：目前只提供Windows 95版，並且也只能使用於SMART 100X光碟機。其它平台的管理程式精英電腦正陸續開發中。至於要使用在它牌的光碟機上，大概不可能吧！

④使用彈性：設定給光碟使用的硬碟緩衝區，第一次設定好後是否可隨時更改？當然可以，當你發覺硬碟空間不太夠用時，隨時可將管理程式啟動，重新更改緩衝區的大小。另外一個彈性是如果你不想使用SMART 100X光碟機的這項特異功能，只要將管理程式關掉並從「啟動」視窗中將其程式移除，再重新啟動Windows 95後，SMART 100X光碟機就變成一般的24倍數光碟機了。

⑤挑片問題：SMART 100X光碟機幾乎可以讀取各類型的光碟片，但是在讀取一些自己燒錄的光碟片時，其馬達轉動的聲音會特別大聲，而讀到品質較好的光碟片時則非常安靜，這是我在把玩測試後感覺到的最大缺點。

假如你希望買了光碟機後，不要因為新產品的出現而傷腦筋要不要更換，可以考慮精英電腦的這款SMART 100X光碟機，因為光碟機的速度再快也不會趕上硬碟的速度，這是以硬碟空間換取光碟速度的好方法。最後我們將精英電腦網站上有關SMART 100X光碟機的問與答簡單轉錄於後，提供給已經買了這型光碟機的讀者參考

Q&A

(1)為何使用 CD Xpress 需浪費大量的硬碟空間？

答：因為SMART 100X光碟機需利用保留的硬碟空間來儲存光碟片的資料，由於硬碟機的容量愈來愈大，幾乎所有使用者都不會用到全部的硬碟空間，況且犧牲不用的硬碟空間來換取超高的光碟機效能也是值得的。

(2)如果我不想使用 CD Xpress，可否取回原先保留的硬碟空間？

答：是的，你可以很輕鬆地使用Cdbuf程式來取回原先保留的硬碟空間。

(3)CD Xpress 可否同時使用在多部 SMART 100X光碟機上？

答：不能。

(4)使用 CD Xpress 將光碟片的資料讀到硬碟上的緩衝空間需要很長的時間嗎？

答：大約需花費 2 到 10 分鐘，視光碟片上的資料量多寡和緩衝空間的大小而定。

(5)是否需等CD Xpress將光碟片的資料全部讀到硬碟上的緩衝空間，才能開始使用光碟片？

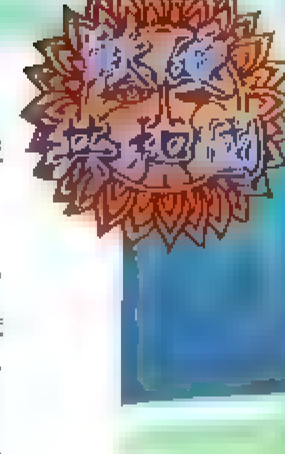
答：不需要，你可以和平常使用光碟機的程序一樣，隨時讀取光碟片上的資料。CD Xpress只有當你的硬碟機和光碟機都沒有在使用時才會進行讀資料到緩衝空間的工作。

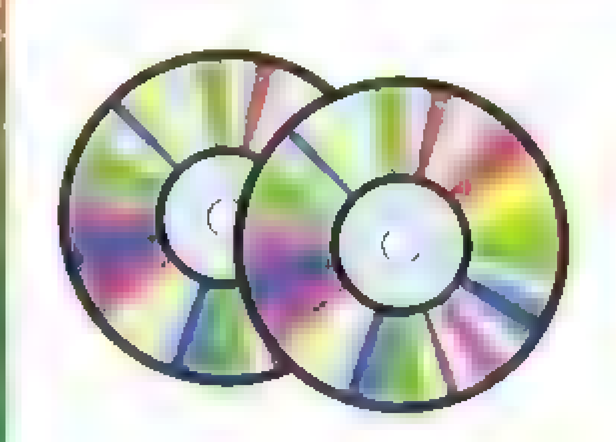
(6)若日後SMART 100X程式有更新版，我是否可以免費取得？

答：精英電腦為提供使用者更完善的服務，設有網際網路首頁（WWW Home Page）提供您24小時全年無休的服務。精英電腦網址（WWW URL）為www.ecs.com.tw。若日後SMART 100X程式有更新版，您可以從我們的網站上免費取得。台灣地區使用者另可經由展英電腦公司取得必要的技術支援。

展英電腦股份有限公司

TEL：02-8951272、04-3107328、07-2151603



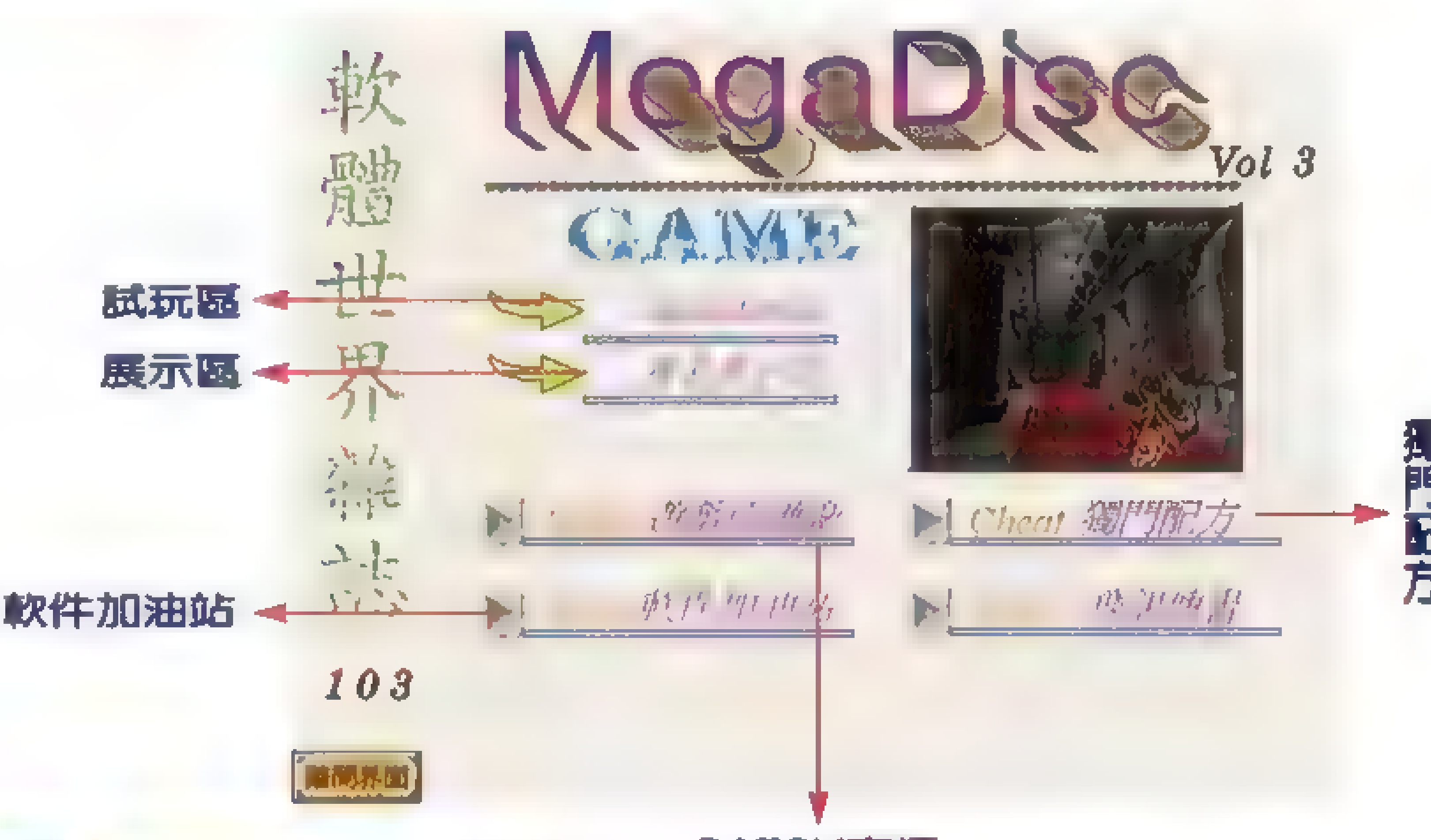


MegaDisc小棧

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啟動指令。

MegaDisc使用步驟

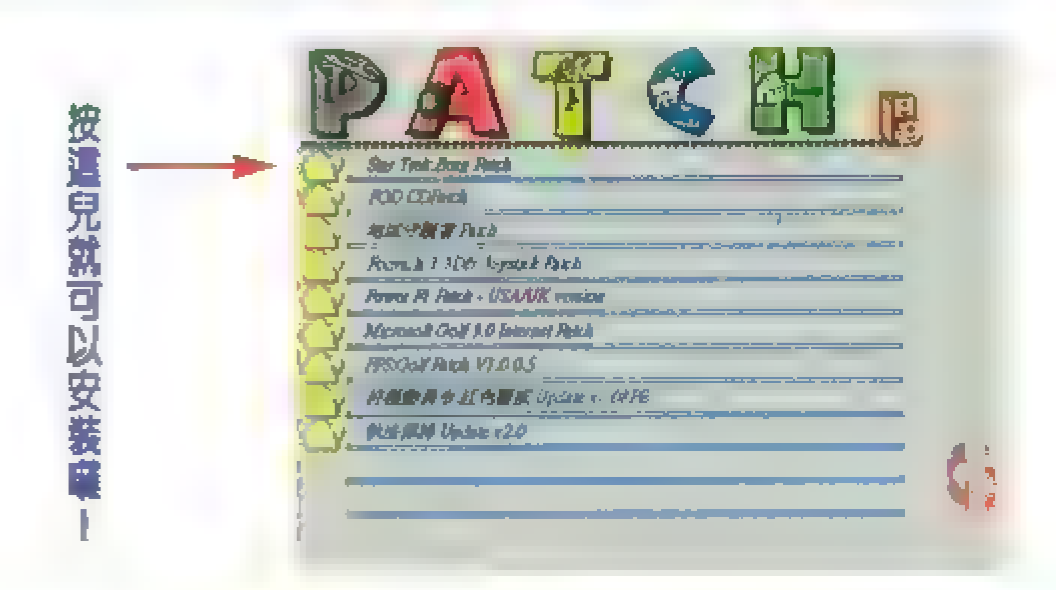
- 將本期附贈的Mega Disc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。
- 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。
- 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。



- 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C:\GAME\F22。

- 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。
- 在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟 。

按這兒就可以安裝囉！



• 附註說明：

1.若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
2.在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。
3.若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡(220,7,1)
4.若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。
5.本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。
6.本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量衆多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，論請讀者詳閱各軟體之使用說明(README檔)；不便之處，敬請見諒。
7.執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM.....當然還要有一台光碟機。

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩版

公元2140	DOS	\EARTH\EARTH640.BAT
MASS DESTRUCTION	DOS	\MASSDEST\MASSD.EXE
NETSTORM	WIN95	\NETSTORM\NETSTORM.EXE
G POLICE	WIN95	\GPOLICE\GPOLICE.EXE
百戰天蟲2	WIN95	\WORMS2\SETUP.EXE
SODA OFF-ROAD RACING	WIN95	\SODADEMO\SETUP.EXE
UPRISING	WIN95	\UPRISING\UPRISING.EXE
毀滅巫師2	WIN95	\HEXEN2\H2.EXE
CLAW	WIN95	\CLAW\CLAWDINS.EXE
ENTREPRENEUR	WIN95	\ENTDEMO\ENTDEMO.EXE
VR快打2	WIN95	\VF2\VF2-DEMO.EXE
THE LED WAR	WIN95	\LEDDEMO\SETUP.EXE
DEFIANCE	WIN95	\DEFIANCE\640X480 BAT
INCUBATION	WIN95	\INCDEMO\SETUP.BAT
NUCLEAR STRIKE	WIN95	\NSTRIKE\NUKEPC.EXE
DARK ANGEAL	WIN95	\DADEMO\SETUP.EXE
POSTAL	WIN95	\POSTALD\SETUP.EXE

展示版

地獄也瘋狂	DOS	\HELL\INSTALL.EXE
太子傳奇	DOS	\PRINCE\INSTALL.EXE
原子炸彈人	WIN95	\BMAN\BMAN.AVI
STAR FLEET ACADEMY	WIN95	\SFLEET\SFLEET.MOV
星艦迷航點　太空迷蹤	WIN95	\RSTSOVF\RSTSOVF.EXE
NETSTORM	WIN95	\NETDEMO\NETSTORM.AVI

●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。

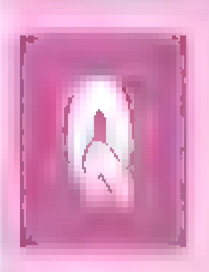
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。

●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！

●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場・・・

主A大夫:生蠔法蘭克
副A助理:捲毛主編

孫編者的用心，編輯部會用心體會



爲我照軟體世界（第100期）的軟硬共和國最後教玩家將音樂CD壓縮成MP3的方法下去操作爲何會出現以下的這些文字，不知代表何意義，還是需要麥克風之類的配備才能執行呢，請各位軟體世界的大哥大姊爲小弟解答吧，不勝感激。

Running Dos version 6.22 MSCDEX drive selected：D Track：Z WAV file dump：CDDA data will be jitter corrected output file=c：\dos\temp\aaa.wavBlock Length：20，Overlap Length：3 Error：No ASPI Manager found If CD-ROM drive is not SCSI try the /M option

1.雜誌中的「唯GAME論」部份，其中個個遊戲報導的第一面最上方的圖，似乎太大了，根本太浪費版面空間了，所以這是不仁智的作法啊！（PS：希望軟世能加以改進）

2.雜誌中的「玩家看版」應該把它給美觀化啊！（PS：希望加入美工設計效果 ）

3.希望軟世再增加2～3個新的專欄。（PS：總覺得美中不足，而且似乎少了一點點豐富色彩的內容啊！）

4.希望雜誌中"ケーム FOCUS"的部份，能加入一些「日本特別報導」的事情。（PS：不但可以提高雜誌的競爭力，也可增加雜誌的精彩度）

5.雜誌中的"網路夜未眠"的部份，似乎很少撰寫一些有關網路的實用相關軟體，所以這是Frank應該特別留心注意的地方。（PS：希望Frank應該要多編排一些比較有實用性的網路相關軟體和吸引性較強的主題啊！）

6.希望軟世能在2個月之內派遣非先生去報導美國Westwood studio遊戲設計公司。（PS：獨家哨！）

7.奇怪耶！軟世都一直刊登歌騰系列的搖桿廣告，難道Microsoft、Logitech、Rock Fire、Thurst Master、Suncom等這些系列的搖桿都排不進雜誌廣告中嗎？（PS：這五類搖桿還比歌騰棒呢！）

8.「NEW GAMES STATION」＋「辣片追緝令」＝42款以上的遊戲報導。

9.爲什麼本尊要建議「NEW GAMES STATION」和「辣片追緝令」＝42款以上呢？

A：⑴少於42款報導會令人感覺到眼睛晃一下子就看完了。⑵少於42款報導會讓人看完後會有一點枯燥乏味、非常厭倦等等現象。⑶少於42款報導會讓人感覺到腦子裡很難想得到會去一看再看、一翻再翻的情形。⑷軟世雜誌社在編排方面一直都是中、小量，而且似乎沒有太大的增量現象，這是頗爲可惜的地方。

10、「唯GAME論」要有24款以上的遊戲報導。

11.爲什麼本尊要建議「唯GAME論」要24款以上呢？

A：⑴使得玩家會有更充裕的選擇空間。⑵加速提高GAME的競爭力。

12.「ケーム FOCUS」要有15款以上的遊戲報導。

13.爲什麼本大師要議「ケーム FOCUS」要15款以上呢？

A：⑴日本是堂堂的電玩娛樂王國怎麼可能在軟世雜誌中（每期中）

只有個位數字的遊戲報導數量？2 不要太小看日本PC GAME出產數量。

14.要求軟世雜誌社的「ゲーム FOCUS」負責人能夠空出3頁的篇幅，專門撰寫「日本特別報導」的事情。其中的內容可以寫一些日本的人文、公司、展覽、GAME硬體配備、電腦商家（或量販公司）、上網情形等多元化報導。(PS：反正來回日本的機票很便宜，每月去日本報導應該對軟世來說是沒有太大的問題吧！)

15.懇求軟世雜誌社能夠每年自行主辦1～2次PC格鬥遊戲的比賽活動，此外最好擁有軟世的活動卡才可參加，另外也可在報紙的資訊版做小篇幅的宣傳活動。(PS：軟世也可以拉攏其它廠商來一起舉辦)

16.懇求軟世能夠舉辦「訂雜誌，有十四項大獎」的活動。（PS：70%可由其它廠商贊助）

17.在104期雜誌中要有附上台北、台中資訊月展的摸彩彩券各一張。（限定是軟世提供的）此外假如軟世有擺攤位的話，希望雜誌中附上資訊月展特惠活動卡（一張可抵很多攤位的折價）和軟世攤位截角（送精美禮品，送完為止）各一張，最後希望軟世攤位有超大海報可以拿（送完為止）

18.在105期雜中要有附上高雄資訊月展的摸彩彩券一張，此外其它事宜比照第10個辦理。

19.在106期雜誌中要有附上台北、高雄電腦多媒體娛樂展的摸彩彩券各一張。（限定是軟世提供的），此外其它事宜比照第10個辦理。

20.下列是懇求軟世雜誌社能夠新闢專欄的部份：1「網路遊戲人追擊」就是介紹一些關GAME的WWW相關網站。(6頁篇幅)

A：電腦玩家、新遊戲時代、電玩大觀園每次都有介紹，但唯獨軟世沒有一直持續做下去，實在太遜了。2「21世紀軟世開講」就是熱門話題討論。（4頁篇幅

A：第三波、PC HOME、電腦玩家每次都有介紹，但唯獨軟世沒有，實在是頗為垢病的地方。3「讀者交流園地」就是讀者對雜誌的意見交流（3頁篇幅）

A：第三波、PC HOME、電腦玩家每次都有介紹，並且與電腦軟硬體的疑問給它分開，而且形成獨立專欄。可是軟世偏偏就是把它和Q來A去結合在一起，實在是和其它雜誌類與眾不同，堪稱台灣的怪譚。

21.真奇怪！99期雜誌中的「專題企劃」之網路遊戲部份怎麼跟96期雜誌中「專題企劃」之網路遊戲內容大同小異、換湯不換藥呢???事實上網路可報導的部份真的很多、很多，軟世為何一直局限在「連線遊戲」的部份呢???像"http://www.gamespot.com"這個網址內容就多采多姿、包羅萬象。所以軟世應該朝向多元化報導才對。此外網路遊戲報導應該要包含了國內外PC GAME專業雜誌、過關秘笈、下棋、麻將、玩撲克牌、益智遊戲、修正程式、遊戲本身報導、遊戲搜尋資料站、遊戲評析、遊戲共享軟體、電玩業界動態、連線、遊戲硬體配備，許多GAME設計公司專屬網站等等相關分門別類報導才對。

22.軟世雜誌社乾脆把第10、11、12項的摸彩彩券和活動卡直接放在刊物外面，這樣會使雜誌在宣傳方面更為有利

23.懇求軟世雜誌社能在「唯GAME論」部份之評分方面作大幅度的修改，能否把評分分成「畫面」、「音效」、「操作」及「娛樂性」、「說明書」等五個基本項目。另外，再依據遊戲性質之不同，給多不同項目之評分，角色扮演及冒險另外評定「故事」策略及益智是「挑戰性」，戰爭是「智商」，動作是「流暢」；模擬及運動是「真實度」，其它的由軟世再分析性質，再去分類。此外，每項部份成績最好採41分制（60～100分）的長條圖評分方法，然後每項長條圖上方必須標明分數符號，另外每項長條圖的顏色都不一樣。最後則必須均總分來斷定遊戲的評價。（PS：千萬不要採用5分制的長條圖評分法，因為這種方法非常不客觀，而且準確性太低）（PS：評論家的評語及遊戲基本簡介則必須做保留）

24.在85期雜誌中的「網路逍遙遊」部份，其中有介紹許多有關GAME的WWW站。但是現在卻無法再延續下去了，實在是非常遺憾啊！此外網路遊戲是現在的新趨勢，所以PC GAME雜誌應該要和網路遊戲相結合，才是未來製作雜誌的努力方向啊！（PS：其它牌子的PC GAME雜誌都有耶）

25.懇求軟世雜誌社能否在"NEW GAMES STATION"&"辣片追緝令"中導下列的遊戲。(限定101期)

A：VR快打2（日本已經把此款遊戲正移植到PC上）、古墓奇兵2、惡靈古堡、三國無雙

26.懇求軟世雜誌社，能否在最近幾期雜誌中，報導一些有關Thrust Master和 ROCK FIRE、Logitech系列的戲週邊配備。（PS：這三種在市面上常見到）拜託！拜託好嗎？

27.真奇怪！軟世以前所舉辦的"PC族總動員書"會活動，今年怎麼離奇地消失呢？所以

Q來A去

Mail & Letters POST BAG

請軟世儘速辦下去吧！

28.看完100期雜誌後，覺得好像只有35～40%的提升吧！假如大部份採納我的建議的話，會有50%的提升實力。

29.下列是對「軟世home page」的建議內容：A：1.線上訂購軟世雜誌和新舊遊戲。2.軟世活動公佈欄。3.線上聯獎活動。4.PC GAME的螢幕保護程式下載。5.新GAME熱報。6.軟世商用軟體的推廣介紹。7.笑料一籮筐。8.線上遊戲連載漫畫。9.線上問題抽獎活動。10.台灣資訊展的時間預報。11.公司簡介（包含公司服務內容和產品、人員基本資料、工作室成員介紹、社會回饋方案、成長紀事、國內外合作夥伴、未來展望、經營理念）12.暢銷遊戲排行榜。13.回答軟世產品有關的問題。14.熱門PC GAME轉接連線服務。15.地球村（分成機構：學術、資訊、搜尋引擎、新鮮趣事、娛樂、休閒、商業等八類www查詢的系統。）

30.下面是對雜誌中的「網路夜未眠」所建議的內容：（我介紹的還比Frank介紹的吸引性強了許多倍。）

●恐龍一族 http://tknet.tku.edu.tw/~u1521499

●電影一蝙蝠俠第四集（急凍人）

http://www.batman_robin.com/main.html

●芝加哥公牛隊首頁（中文版）

http://www.geocities.com/Colosseum/Track/3032

●日本卡通漫畫－灌籃高手

http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/2610

●台視節目－龍兄虎弟

http://www.supershow.com.tw/brother/main0.htm

●華視－綜藝王國

http://www.cts.com.tw/prog/show/style4.htm

●世界幽浮博物館

http://www.iufomrc.com/

●電影－失落的世界（侏羅紀公園）

http://www.lost-world.com/

●X檔案電視影集

http://www.thexfiles.com/

●中華職棒

http://www.cpbl.com.tw/

●電影－第五元素

http://www.show.com.tw/fifth/

■生蠔法蘭克所介紹的酷站報報，實在是非常不理想，根本就是沒有看頭，而且無法吸引讀者。（要介紹就要介紹吸引性比較強的網站吧！

拜讀過孫讀者的來函後，本封來Q可說是我A這麼久來，最長的一封大Q，相信也是歷年來最長的建議信函，捲毛主編本人謹代表雜誌社同仁感謝您用心的建議，同時也希望有朝一日，有機會能與你共事（主編的意思已經很明顯啦，有興趣的趕緊撥個電話來吧！）

針對以上的問題，限於篇幅實在無法一一為您解答，但您的建議雜誌社一定會仔細斟酌考慮。

以下則是生蠔法蘭克的回答：

1.您下的參數下錯了，請參考CDDA之說明。最後一行是在提示您如果您的CDROM不是SCSI界面的話，請加上/M參數。

5.網路逍遙遊介紹過Netscape，IE，NetMeeting，Iphone，Win95之網路功能等相當重要且實用的軟體，並且會持續下去，這是本專欄轉型前後的一貫原則。在改名為網路夜未眠後也一樣如此。

15.事實上世界上第一個全國性的網路連線WarCraft2大賽就是由筆者主辦在這之後半年，到處都有單位在主辦，而且此類型比賽已有冷卻的現象，除非有什麼新的好game，否則再加一個軟世好像也只是多一個單位在淌混水而已。

20.您的建議值得考慮，不過別的雜誌是否有如此"先進"以致於軟世成為了"僅有的怪談"這件事恐怕是您記錯了。PC Gamer英文版筆者不常看不敢說，至少中文版，並沒有將"軟硬體問題回答"和"讀者交流"二者分開，事實上，他們的讀者園地根本少有為人解答軟硬體問題。至於遊戲網頁和網站介紹，那更不用提，只出現過幾期而已，何來每期都有？雜誌社專欄作家間是常常有交流的，甚至還有許多是橫跨多家的作家，大家的走向和作法如何，彼此都頗為了解。您可以不必擔心您會拿到二手或不實的資訊。至於PC Home和第三波和軟世的性質大異，不比也罷！否則筆者若是拿出Byte英文版的作家經驗來評軟世，豈不一無是處且不倫不類？

24.這個問題在本期專欄中有提過，煩請您諒解。

29.HomePage上的內容不是可以亂加的，除非有一大筆經費來源，否則光是一個搜尋引擎就會讓您的Web

Server負載過重而導致ISP將您的網頁停掉。這點在網路應用的初期也請您多諒解。

30.鐘鼎山林各有所好，本來您感興趣的東西，別人就未必會感興趣，所以本專欄在轉型之時便已決定除非有增加篇幅的空間，否則介紹網頁的目標站台必然要有一定的分量，否則和市面上拚命塞一堆網址給您的書一樣，一點價值也沒有。當然，如果要介紹您所以為"有吸引力"的網頁，在第四台看電視可能還更快更傳神，而且他們介紹的站台恐怕比您所列的好更多倍。筆者在從前的網路專欄上就曾經提過，五花八門的網站中，誰知道作者是吹牛吹翻天還是真材實料的？在宋七力及太極門事件後，也鮮少有人以"本尊"及"本大師"自稱了，與您共勉。

生蠔法蘭克

看雜誌要保持快樂的心情，千萬不要~不爽！

小弟我有幾個問題，想請教一下：

1 我想把CPU升級和裝影視卡，請問我應該買那一才比較省錢，又跟得上潮流？（資金約一萬左右，我的CPU是P75）

2 在我用FPE5.0時，會不明原因的當機，滑鼠的指標會爬到頂點，一動滑鼠就會跳到PE中，請問要如何解決。

3 99期的問題診療室中的那一位瓜皮仔同學的朋友所講的話，令我非常不滿，他說智冠出的都很爛，那他有沒有玩過歡樂盒出的遊戲呢？如"天龍八部"、"黃飛鴻"等，只能用四個字來形容就是"慘不忍睹"，就算有好玩的也是外國人做的再拿來翻譯，他還說最爛的雜誌是軟世，那他有沒有看過"GK遊戲王國" 1 GK沒有發片日期人 2 GK沒有對遊戲評分 3 GK一本157頁但介紹不到30頁，這還叫電腦雜誌嗎？ 4 價錢一直跳動不停，由30幾元到90元～98元～68元～150元－以上我所說的絕無偏心，全都是照實所講，不信自己去買一本就知道了！

事實上每本雜誌都有其走向，軟世在經過多年的考驗後證明並不會比別人差，這點請讀者張開明亮的眼睛一看即知，非常感謝您的支持。您要買影視卡的話，市上產品非常多，端看您所須要的功能而定。如果您只是要看VCD，玩CDI的光碟，那麼RealMagic會是您最佳的選擇，如果您想看電視，那麼AD1的產品也值得考慮。

生蠔法蘭克

青菜豆腐各有所好，GK的編輯風格自有特色所在，最重要的是選擇你上意的雜誌來閱讀，才會幸福

捲毛主編插花贊助

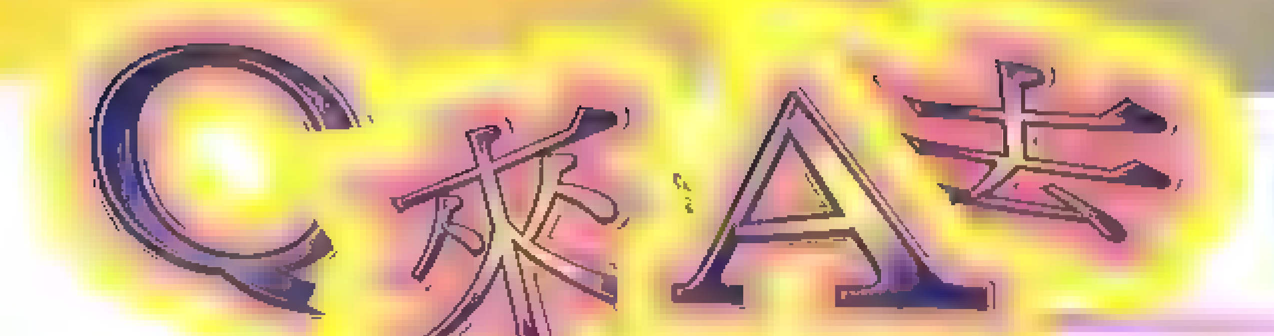
Win 95又掛了，試試SYS吧！！

您好！我有幾個問題：我的電腦不知道為什麼WIN 95會進不去，我開機後就準要進去時，過了一下就跳到DOS結果就出現了二行字：You are currently running in MS-DOS mode.

Do you want to retarn to nornal made to run windos applications again [Entor=Y，Esc=N]?）

若按Y就重新開機，後果又一樣；按N就停留在DOS。(2 我自從WIN95進不去後DOS的K數只剩下449K。(3 我有時在用滑鼠時，那滑鼠的指標會向左跑，而且我也沒動它。(4 WIN95進不去後，連CD-ROM都無法起動。

您的Win 95在BOOT方面可能出了一點問題，試著用Win95的救碟開機片（如果沒有的話請到朋友的電腦上做）開機，再用sys c:的指令試試吧！



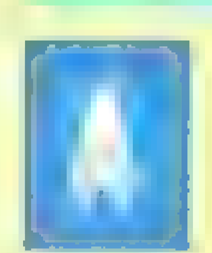
Mail & Letters

有志投入遊戲市場的青年，要多努力呀！

●板橋市 ●許敏志

有鑑於國內軟體業的發展，避免有才能的人沒地方一展所長，也避免電腦軟體公司因為沒靈感而任意發行一些不關痛癢的軟體，我建議在貴雜誌開個企劃師專欄，由讀者們自行創作投稿，於文章主題旁邊註明作者大名和聯絡方式，在雜誌回函也加上企劃專欄最期盼發行的軟體調，查由貴雜誌統計並且刊登結果，各軟體公司若有意設計該企劃案，可以向其作者聯絡收購其版權，索取更進一步的詳細資料，所花的費用比請一位企劃師更划算，就算不想收購版權，看看內容也能獲得新靈感，被收購版權的作者也能安心再度企劃更好的作品使國內的軟體[illegible]

假如貴雜誌社有意開此專欄，我願意頭一位投稿



說的好！不管是企畫程式、美工人才，目前國內遊戲市場確實需要更多的熱血青年投入，讓整體的遊戲工業更有生氣。您的建議非常GOOD，先投一篇稿子來吧!!

捲毛主編

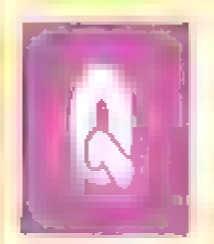
圖多好看，但是很佔空間

以前小小的一間公司幾百幾千名讀者，如今已變成一棟大樓幾萬的讀者，而且已經過100個日夜長的時光真是不容易，在下有一些建議和問題，望貴刊答之1希望以後每期都能像第100期一樣，都是全彩的，我記得以前有一名讀者也問過這個問題，結果貴刊的答覆是"加料也要加價"，這是一個現實的問題，可是在第100期中你們不也是全彩而且高達四百餘頁不是嗎！(註：一期只要一、二個就可以了) 2希望以後每期都能像攻城略地的神劍遊俠傳一樣介紹其全部的故事情節。3希望唯GAME論在寫稿時，能一半字一半圖片，因為寫那麼多字還是不允全讓讀者了解

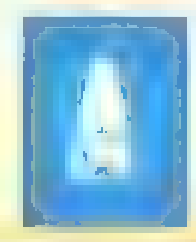
其實圖片有時候的確比文字敘述還來的清楚許多，最好配製的方式是圖四文六（圖佔40%，文佔60%），這樣的版面會比較好看，如果攻略過程有需要特別說明，再特別標示即可。目前雜誌採已全彩發行（從100期開始），而且還不加價，這樣夠意思了吧！

（捲毛主編）

按下F4跑回DOS，是Win 95 OSR2版的特異功能



最近我將電腦Format後重新灌上了Windows 95 OSR2版後，原本倒也相安無事，但後來因為有些遊戲僅能在DOS下執行，所以就在還未進入WIN95畫面時，按下了F4，沒想到就一當機了，到後面只好再重灌舊的WIN95，請問該怎麼辦？



您這個問題的成因是因為Win95 OSR2的多重開機部分並未支援前版MS DOS開機而造成的，有許多方法解決，比如說使用前版的Win95軟碟開機對C槽做sys c:的指令（sys是可執行檔的名稱在Win95\command中可以找到）或者是到下面這個網頁去捉個小程式回來安裝即可解決：http://www.tu-chemnitz.de/~jwes/win95boot.html 下次不用再重裝啦！

在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真
四部劇情八十張地圖一百個章節，給你一個完整的世界
多線式劇情開放結局，憑您自己的選擇打出一條生路
高畫質精美SVGA顯示模式，絕對滿足視覺的精美畫面
隨著您不同抉擇將影響身旁角色對您的態度
——從情侶到敵人都有可能發生
情投意合的情侶可以聯手施展絕技，威力冠古絕今！
百餘種的法術和劍術，法力無邊，劍光滿天
五種遊戲難度自由選擇，玩者玩家兩相宜
致命刁鑽的人工智能，可以自行調整其IQ
開放式的轉職系統，99種我方職業任君自擇
召喚獸可保留與轉職，還能探索罕見的強力喚獸
雙人劍術招式更多，招招奪魂索命
2
超時空英雄傳說
復仇魔神
1. 程式設計
2. 美工設計
本遊戲榮獲各大電腦遊戲雜誌極高評價
電腦玩家4.5支搖桿(71期)
電腦遊戲世界★★★★星(155期)
新遊戲時代89分(49期)
軟體世界89分(99期)
宇峻科技股份有限公司
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
台灣總經銷:
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

天帝之子
蚩尤
湘妃
龜精
黃帝
白虎
◎採橫向卷軸戰鬥畫面及多樣的氣候，絕對倍增戰鬥魄力。
◎七十幾張大螢幕且富有蠻荒時代特色的俯視地圖場景。
◎各式多樣，可變更背景物件的戰鬥背景。
◎九層關卡，配上離奇的劇情，使游戲更撲朔迷離。
震憾人心的作戰畫面
天堂鳥資訊有限公司
精旭國際股份有限公司

鏡花緣
◎RPG首創
—可關閉練功系統。
◎戰鬥系統
—趨近完美的90度視角戰鬥系統，
更增眞實感。
◎魔法特效
- 全螢幕魔法畫面。
大手筆爆破畫面。
◎豐富的劇情
◎不解的謎團
—向你的智力挑戰極限
天堂鳥資訊有限公司

大地之劍

天堂鳥跨年ＳＬＧ大作，即將登場！

一直以來……

天地神魔各自擁有自己所屬的領域，並協定互不侵犯原則，……但是野心勃勃的黑暗統治者，正悄悄地伸出魔掌，意圖統治整個世界。大地之劍召喚天界諸神，激起勇士們滿腔的熱血，肩負起拯救人民的時代使命。

天堂鳥資訊有限公司　錦旭國際股份有限公司

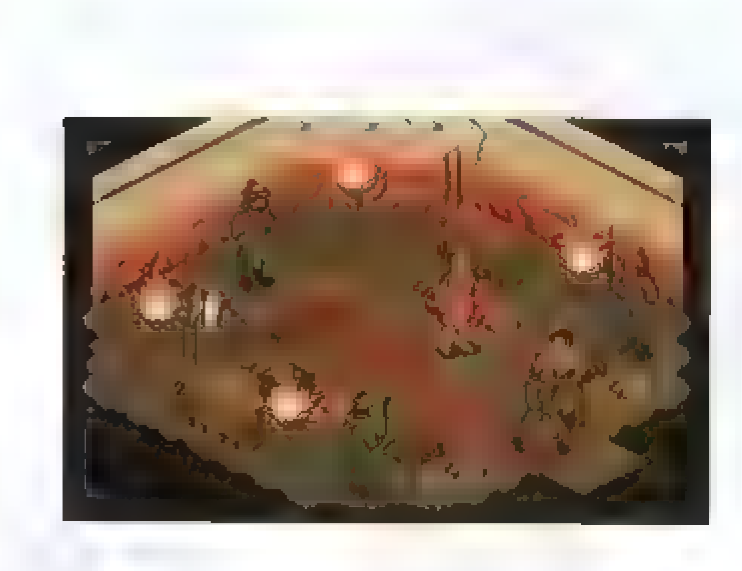
他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指為敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇⋯⋯
遊戲特色：
遊戲採640*480高解析的Full Color模式，細膩優美。
古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一表達，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

天龍八部
青衫磊落江湖行，今生無緣悔多情。
六脈劍氣驚煙橫，凌波微步影無蹤。
金庸原著改編，最富傳奇色彩、
畫面最豔麗的角色扮演十冒險遊戲！
完全支援32位平台！

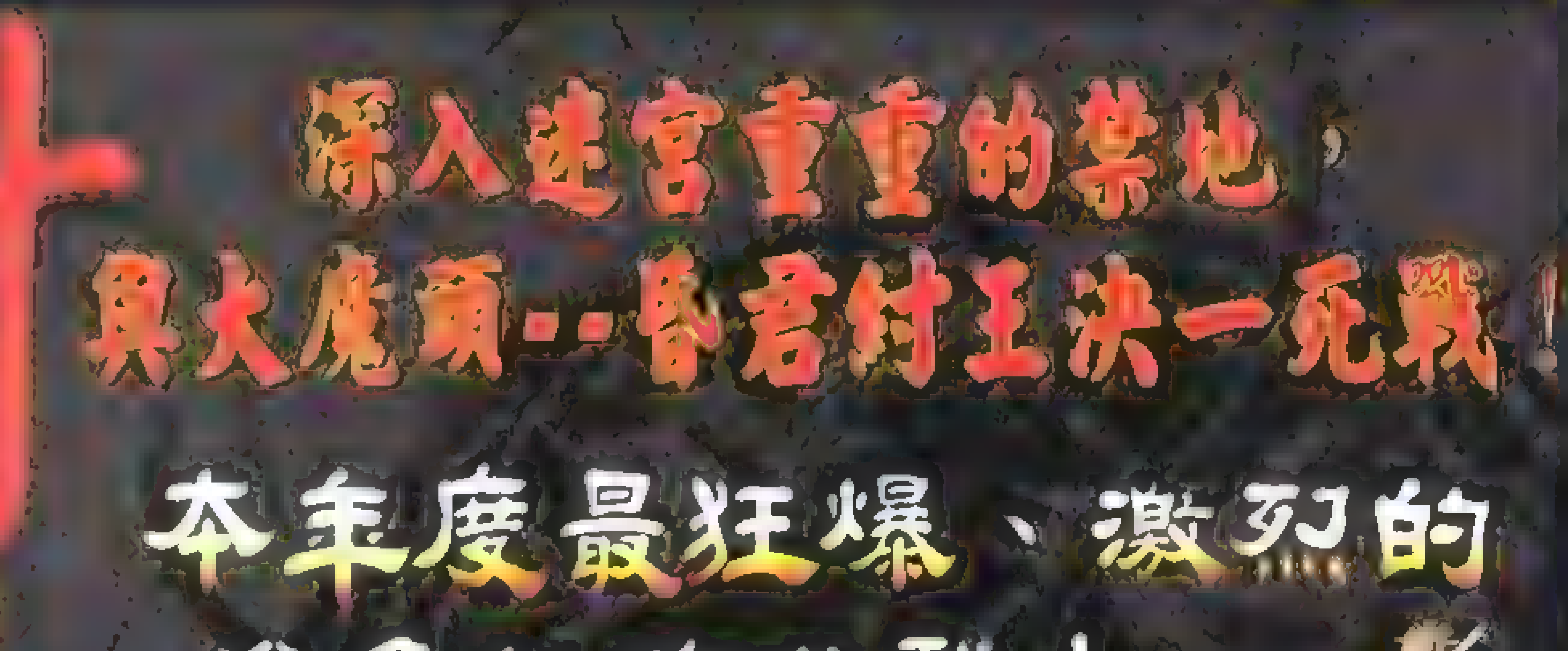
神鵰俠侶

金庸

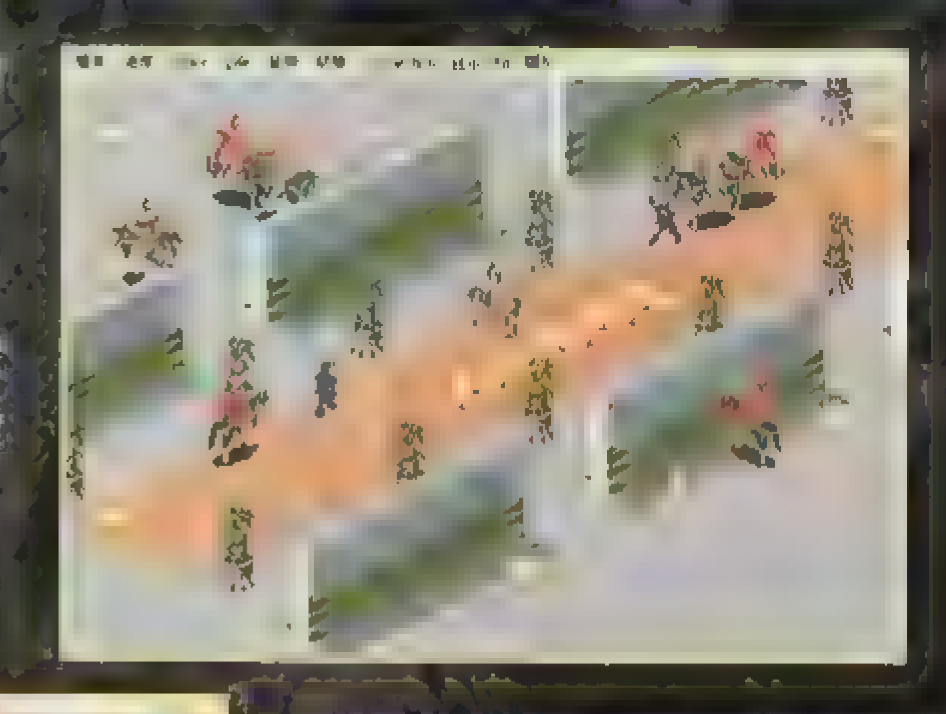
一個人的時候，你會想起誰？
痛苦或快樂時，你想與誰共享？
戀人啊！這世界最奇妙的一種關係，
心靈狀似親蜜，距離卻可能遙遠．．
一起來看看楊過與小龍女這段世紀傳誦的戀情吧，
從劇情中解讀江湖的艱惡，由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是遊戲人都不能忘記的清新佳品。



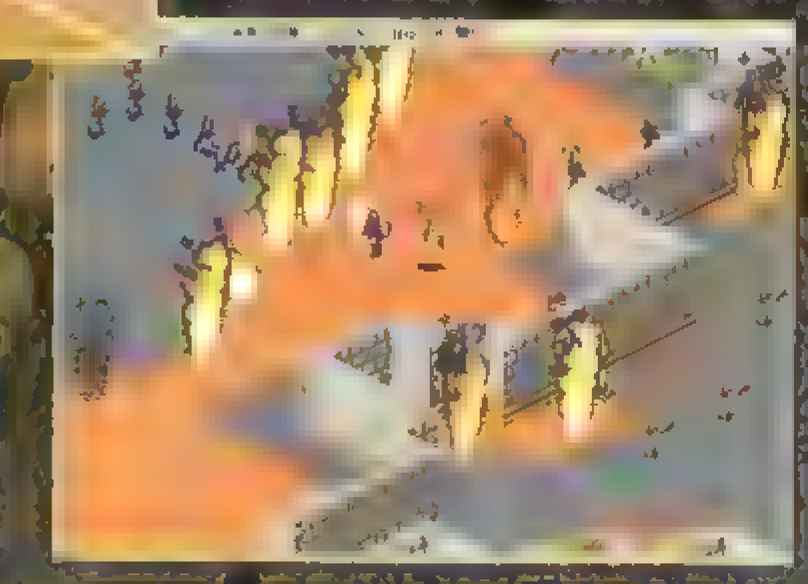
封神演義



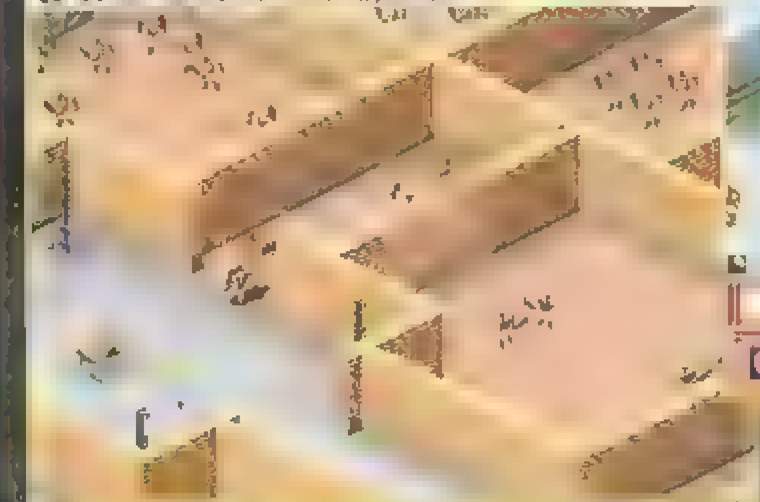
- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
- 可扮演的角色3～4人不等，每個角色均有不同的專長，如姜子牙擅長法術攻擊，武王戰鬥力強，雷震子擅於飛行，請慎選擇扮演角色。
- 迷宮中各處埋伏著商朝軍，等著幹掉你！

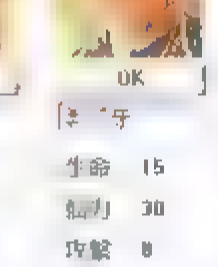


- 隨著你殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！



本廣告所刊之圖片為開發中畫面。





水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又恨又無法抗拒的俠盜生涯！
軟體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山一匪又戲劇性的與匪結爲摯交？

又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？

到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？

究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？

搖搖欲墜的朝廷。揭竿吶喊的老百姓。

就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！

◆近百名金庸小說人物出場，包括楊
令狐沖、喬峰
方不敗等人。

◆含武力、內力
功等各項武器
及特殊才藝，
樣人物屬性，
式RPG精神
養成及冒險

◆過1000個
幕大小所組成的
遊戲地圖裡，座落
著金庸小說各個馳
名場景，如活死人
墓、絕情谷、黑木
崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。

一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

軟體世界
智冠科技股份有限公司

巨童文化97年最新力獻

9月15日／戀愛必勝寶典及VCD&VIEDO同步上市

有許多的進攻密笈、迅速好學習、保證讓您百戰百勝

戀愛必勝寶典

●這是一套針對年青人對異性好奇、仰慕、渴盼所精心拍攝的節目、以真人實景演出、深具臨場感。

●匯整了心理學、生理學、行為語言學．．．等精萃，經由專業的測驗及分析讓您了解自己真正喜歡的女孩是那一類型？！

●經由女孩的親身告白，讓您了解女孩行為的真正意思和真正喜歡的異性，讓您不再瞎打亂撞，受傷累累。

●內容包括／新手如何贏得芳心／徹底了解女孩的真心話／戀愛行動學／透視女孩的真面目。．．．．．

建議售價：錄影帶＄200元

VCD(2.0版)＄290元

內修外練．雙管齊下

戀愛必勝寶典

心理學．生理學．行為語言學．行動學精華薈萃

買一送一大奉送

買一送一※只要再加 元

就送您"登基寶典"保證登峰造極

現在 由歡樂盒強力推薦第一部 巨童文化所引進日本

的商品 即將與大家見面

歡樂盒將秉持玩家為第 產品為傲的精神 繼續努力

美國辦事處
2124 WANDERING ROAL
ENCINITAS CA 92024
U S A FAX 760 944 0606

GAME BOX CO., LTD
17F, NO 345 1 CHUNG HO RD
YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN R O C
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市仁和路
3 4 5 1 號1 樓
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424

震撼!!
本年度最棒的即時戰略遊戲‧‧‧‧
唯一的缺點就是－
「好的無話可說～」
～監姆‧拔克斯～
天使爭霸
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD
美國辦事處
徵
（文筆流暢、略懂程式、DP‧對GAME製作有高度熱忱者）

歡樂盒即時戰略系列之一
Real-Time Simulation
全程中文語音
即時戰略
巾幗不讓鬚眉!!
聖戰即將開始!!
淺顯易懂的圖形介面 清晰專業的全程語音
精緻華麗的流暢動畫 悠揚動聽的背景音樂
次元召喚的超級兵種 別出心裁的造形建築
耗時兩年之久傾全力製作之3D遊戲
國人的驕傲與榮耀!
國內自製遊戲真正揮軍國際市場!!
台灣、日本、美國、韓國即將正式發行上市!!
機種 586-100以上
記憶體 16MB
CD音源
DOS/95 SB 16以上
買歡樂盒遊戲產品就送同級生Ⅱ十六位女主角系列珍藏原子筆，請密切注意歡樂盒的各項遊戲產品，不要錯過喔！
美國辦事處
GAME BOX CO., LTD
歡樂盒有限公司
COPY
歡樂盒
GAME BOX

繼銷售熱烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否嚮往且意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一傾力製作『鹿鼎記II－神龍教』

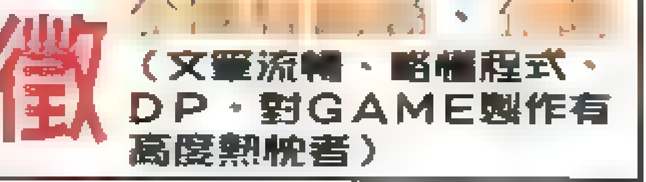
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？

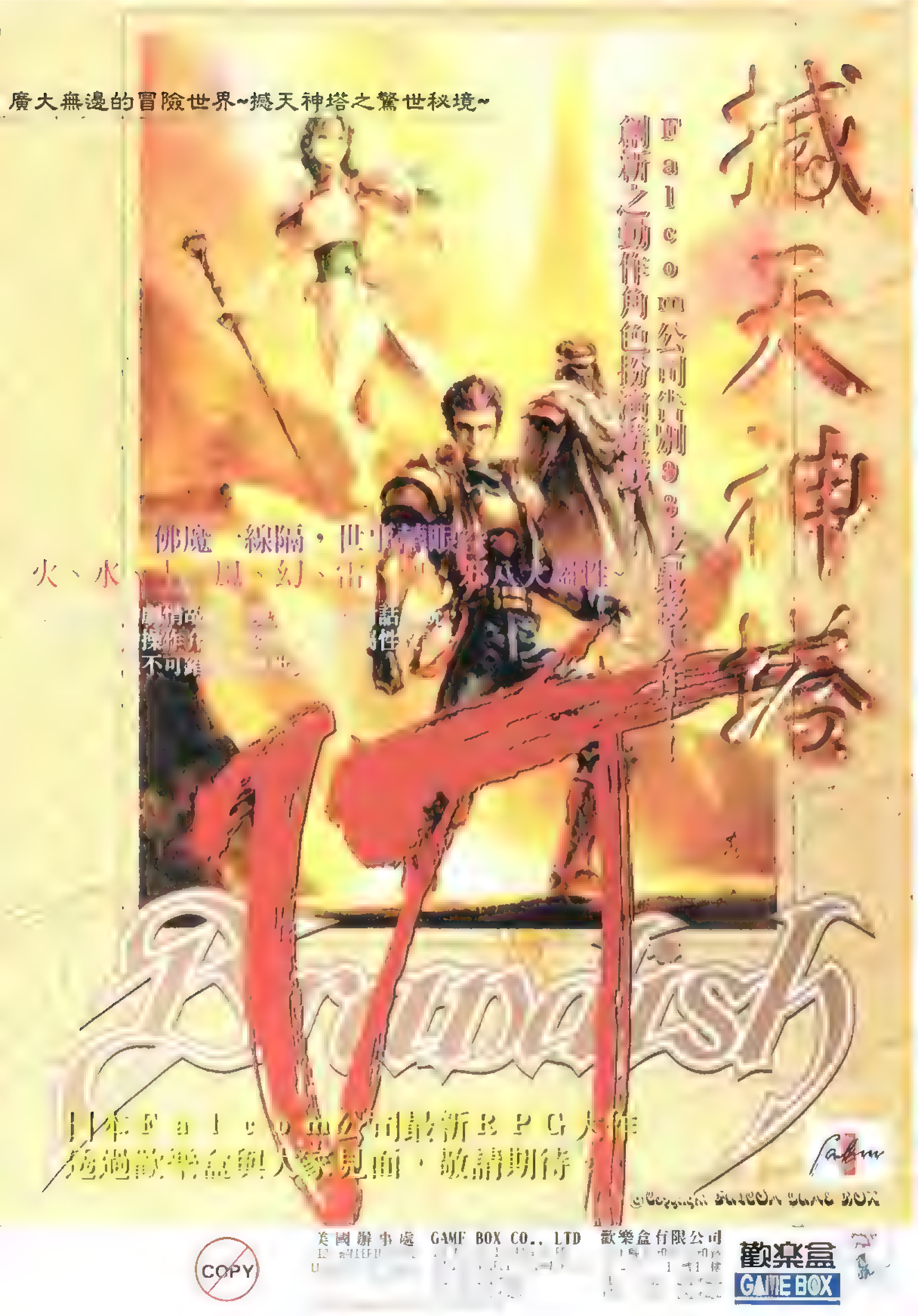
龍兒重返神龍教，繼承教主職位，並奉命保護平西王吳三桂之子吳應雄，前往京城晉見康熙，康熙賜婚，令韋小寶護送建寧公主下嫁南，途中獨臂神尼襲擊，幸得龍兒護駕，但小寶與吳應雄卻被神尼所擄，小寶出示天地會香主的身份，並拜神尼為師，實則有心親近阿珂。

吳應雄為阿珂所放，與其師父馮錫範攻佔神龍教，龍兒因而身受重傷，幸得小寶相救；小寶意外獲得龍兒八成功力，並與龍兒成為一對戀人……

神龍教

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO., LTD 美國辦事處





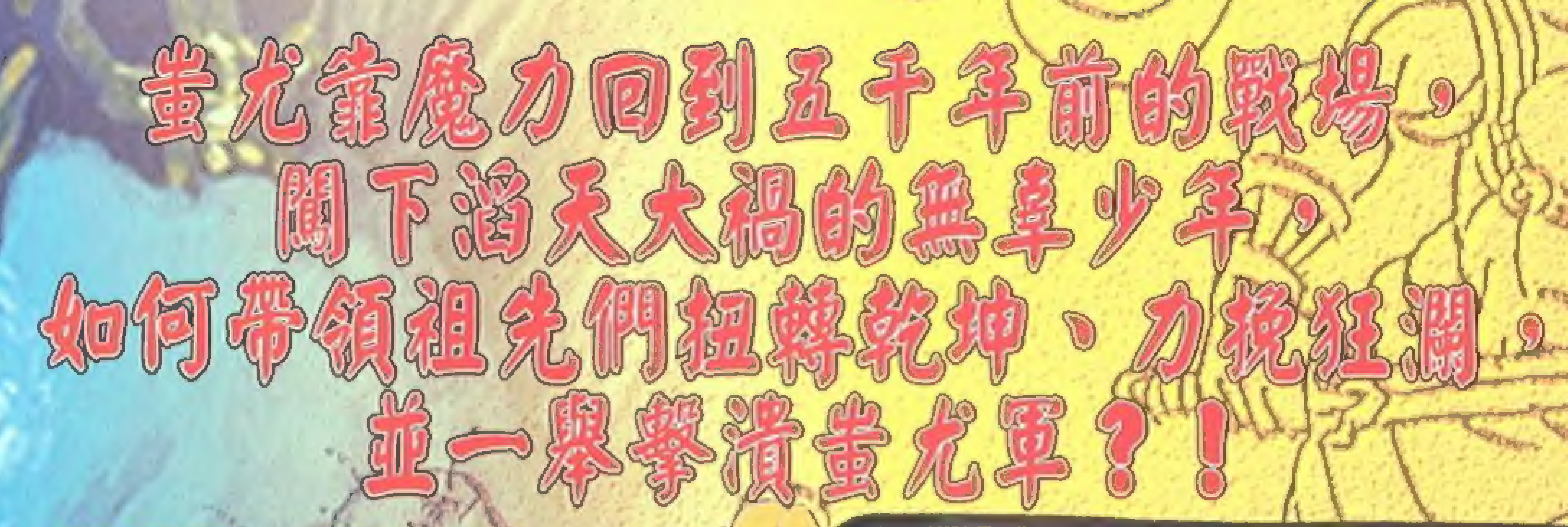
廣大無邊的冒險世界~撼天神塔之驚世秘境~
撼天神塔
日本Falcom公司最新RPG大作
美國辦事處 GAME BOX CO., LTD 歡樂盒有限公司
COPY
歡樂盒
GAME BOX

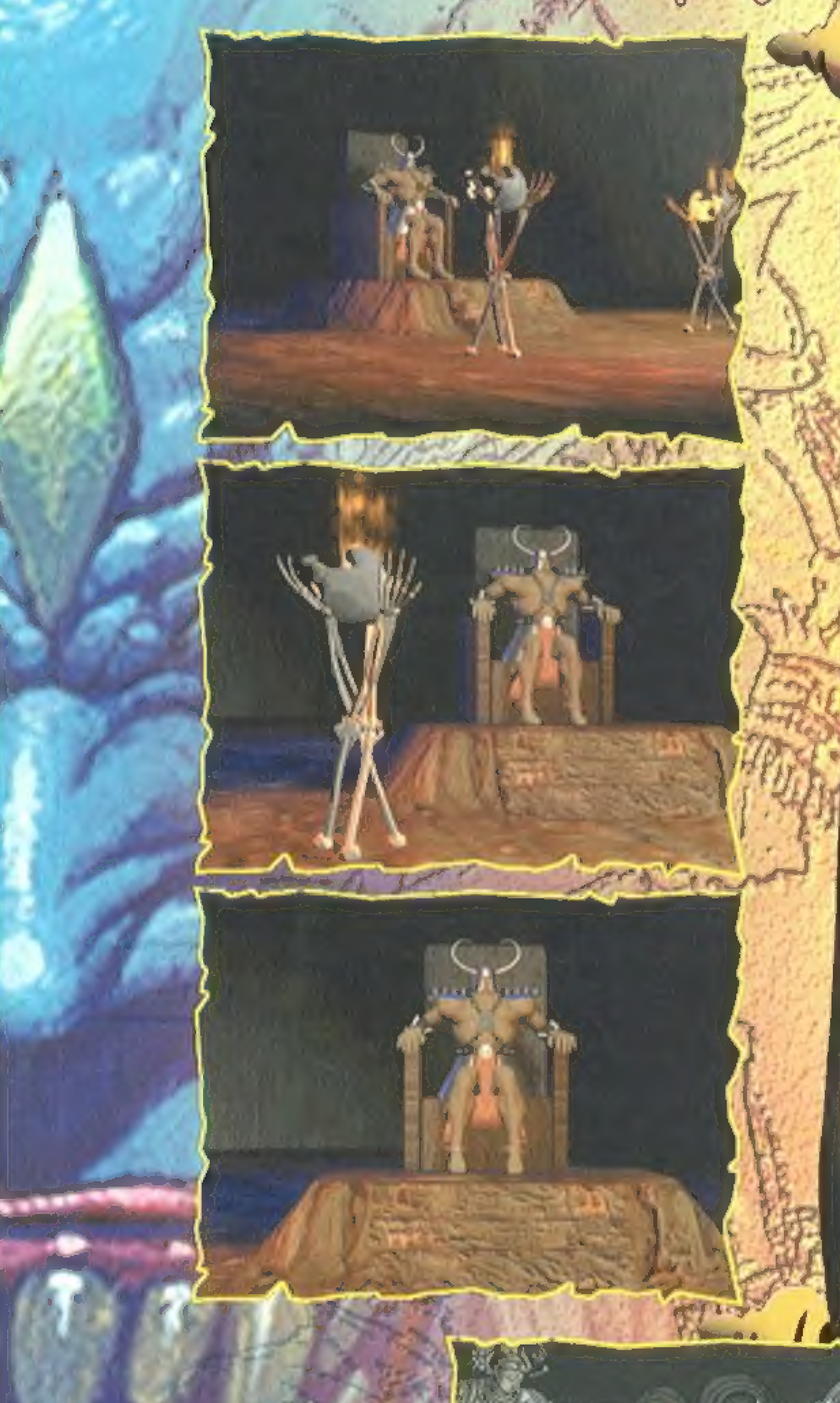
歡樂盒年度發燒鉅作
PC遊戲喔！
+
全程精彩卡通動畫，
卡通所沒有的特別情節
『北条・司』的「城市獵人」來了！
以前你只能看看卡通、漫畫・・・
集英社傾全力鉅作！「最佳男主角」換你做看看！
冴羽獠、槇村香、海怪、野上冴子・・・
您耳熟能詳的人物，一一在電腦上出現了・・・
絕不容許錯過的好遊戲！！
CITY HUNTER
城市獵人
Windows95 12MB VRAM CD-ROM 2X IBM
© Yutaka / Game Box / Dai Sow
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
GAME BOX CO., LTD
美國辦事處
U.S.A FAX (760)944-0506
徵
（文筆流暢、略懂程式、DP・對GAME製作有高度熱忱者）

~GLO·RI·A~
禁断の血族2
18
源於慾望與追求，
是淫靡，
是快樂，
是妖艷，
這個世界，
只為成人而構築
歡樂盒僅獻
98系列 完璧18禁遊戲
重磅第2彈鉅作！
玩家扮演在美國留學的主角 出於課業上的表現
極為優異，因此受雇於大財閥 洛莉亞家聘用為家庭教師
，在這個因緣際會下，主角與富豪的女主人及其五個女兒
朝夕相處，自然除了完成工作上的責任外，其他的接觸大
概也很難避免了．．．
© Copyright 1997 IMEYA/GAME BOX
COPY
美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA [illegible]
GAME BOX CO., LTD
YUNG HO TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424
歡樂盒有限公司
號17樓
TEL 231-6454
FAX 231-6424
歡樂盒
GAME BOX

蚩尤重生敗軒轅
涿鹿烽火又連天！
這是一部融合血與淚的至古印記、
摻入戰略與模擬的創世紀風雲大作！
軒轅聖戰錄
飛禽走獸、圖騰部族總動員
神話中的靈猴、巨熊、雷獸、以及軒轅黃帝率領漢族及獸圖騰部隊、蚩尤率領的夸父族、苗族及妖鬼邪神等部隊，栩栩如生。
山川資源豐、建設訓練都靠它
每場戰役中都有各種不同的資源：原木林、青銅礦、赤銅礦等，利用工兵開採礦源以進行村莊的建設提升，你將可建造出魔法城、工業城、堡壘、都市等建設，然後才能研發更高級的武器配備和魔法，各階層環環相扣，馬虎不得。

SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
電腦遊戲世界160期還有全新的試玩版，
別忘了再試玩喔！
首批將贈酷炫的
"紋身貼紙"
和創意十足的
"塗鴉手札"
(請認明封盒上標籤)
獨一無二的戰鬥模式
使用創新的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和逆轉技！
天資屬性，魅力獨具
在產生兵種時會決定該兵種的天資，可藉此創造出具有個人獨特魅力的兵種，每個戰士都有命名，並經由作戰來培養他們的各項屬性及技能。
菁英部隊盡出
依資源的多寡，可訓練的部隊多達三十六種，英雄、神龍、人頭馬、可設陷阱的巫工兵、擺陣形的旗兵、專搜隱藏寶物或敵人的指南車、以魅惑術馭敵的天師等，使得戰術的運用更加多采多姿。





四大戰鬥指令

攻擊技：
按攻擊鍵時技量表停止的位置愈高，則威力愈強，若技量表恰好停在最高點，則可施展「會心一擊」。

防禦技：
要防禦時按下防禦鍵，技量表停止住的位置愈高，則愈有可能防禦成功，若恰好停在最高點，則可使用「反擊技」。

必殺技：
若我方擁有必殺點數，則可使用必殺技，技量表的位置愈高則威力愈強，若技量表停留在最高點，則可使出「超必殺」。若我方生命量表成為紅色閃爍狀態，使用必殺鍵將技量表停留在最高點，則可使出「逆轉技」。

閃避（特殊）：
閃避只能針對必殺技行之，對一般攻擊無效，且與技量表無關。

寶物(特殊)：
在戰場上得到法寶可以立即使用，使用之該回合為無敵，且與技量表無關。

獨領風騷、舉世無雙的戰鬥系統！

軒轅聖戰錄

這是對戰技量表，它會以由下往上、由慢而快的速度竄升，週而復始。出招時必須按指令鍵，此時技量表將停止住，若技量表位置越高，效果愈強。每一個兵種都擁有二種攻擊、二種防禦及三種必殺技。

這是士氣量表，全滿時攻擊力立即提升一倍。

這是氣絕量表，當此表全滿時則立即昏厥。

戰鬥時間一般維持四回合，每回合都有四次按鍵機會，一次以一張紙牌計算，雙方每翻一次紙牌做一次攻擊，但以按鍵的快慢來決定誰先攻擊或防禦，防禦成功者還有機會使出各種威力強大的必殺技、超必殺技，甚至有時看似即將一敗塗地，還有可能使出逆轉戰局的大逆轉技呢！

軟體世界

智冠科技股份有限公司

全省

便利商店均有販售請指名購買！

喂！嗆紅辣椒
聰明的人會問嗆紅辣椒是什麼？
嗆紅辣椒是您生活的一部分
嗆紅辣椒是市面上第一片 PCI 的聲效卡
嗆紅辣椒是可以提昇 CPU 速度的好幫手
嗆紅辣椒是可以幫您節省成本的精算師
嗆紅辣椒是 ISA 聲效卡的終結者
嗆紅辣椒是唯一能把音效表現的淋漓盡致
嗆紅辣椒是領先符合 Win98 規格的先鋒
嗆紅辣椒是未來 Game 追隨的定義
只有啟亨嗆紅辣椒
才能給您最嗆最逼真的音效
最麻辣價格
選擇啟亨嗆紅辣椒 PCI 聲效卡
您跟啟亨一樣聰明 !!
欲知啟亨超嗆滋味，
請尋找啟亨其他廣告......
啟亨嗆紅辣椒 PCI 聲效卡
建議售價：1,600元（未稅）
DIY 第一品牌
TRIPLEX
啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線: 886-2-3952229 · 啄木鳥客服專線: 886-2-3212562 · BBS: 886-2-3570736 · 企劃行銷: 啟亨廣告
E-mail: info@triplex.com.tw · http://www.triplex.com.tw · 更新 Driver 專址: driver.triplex.com.tw